AUTHORISED COLLECTION





EL CAMINO OFICIAL A SEGUIR

SQUARESOFT®



AUTHORISED COLLECTION

FINAL FANTASY® IX – EL CAMINO OFICIAL A SEGUIR


Abnegación ¿Se necesita una razón para ayudar a alguien?
Tristeza Ser o no ser... ¿Cómo podemos probar nuestra existencia?
Inocencia Aunque sea reina... no quiero dejar de ser yo misma.
Dilema ¿Habiendo jurado lealtad, debo vivir en servidumbre?
Búsqueda ¡Hago lo que quiero! ¿Qué tiene eso de malo?
Desesperación No hay nada peor que el olvido...
Desamparo No quiero estar sola nunca más...
Orgullo ¿Qué busco en realidad...? Quizá no quiera saberlo.

Sumario









La dirección de Internet **www.square-europe.com/playonline** te presenta uno de los proyectos más ambiciosos llevados a cabo por el gigante Squaresoft hasta la fecha. Todos los juegos de rol en las series de Final Fantasy son extremadamente complejos, y por ello Squaresoft cree que es necesario que todos los jugadores dispongan de acceso a gran cantidad de información las 24 horas. Además de ofrecer unos juegos geniales y asombrosos, Squaresoft nos revela todo lo que necesitas saber sobre el noveno episodio de esta saga épica de juegos de rol ... ¡en línea! Este servicio único se llama PlayOnline, y te ofrece pistas, secretos y mucho más. Al comprar esta guía, te ha sido concedido el acceso exclusivo a una sección especial del sitio web: Top Secrets. Una contraseña exclusiva te permite entrar y desenmarañar los misterios más ocultos de Final Fantasy IX. Este privilegio único te ha sido otorgado por adquirir esta guía. En ella, vas a encontrar materia adicional que te proporciona una breve explicación y una contraseña para PlayOnline. Si lo que quieres es sumergirte a fondo en los secretos que se mencionan en las inserciones, simplemente entra en **www.playonline.com**, introduce tu contraseña y accede a una información más detallada.





Prima Vista

Pasos en la oscuridad

Tu aventura comienza a bordo del barco volador Prima Vista, que aparece tras los títulos. Haz que el muchacho rubio se desplace unos pasos hacia la parte superior de la pantalla hasta que llegue a la mesa, en el momento en que aparezca una burbuja con el signo "?" sobre su cabeza. Puedes echar un vistazo a tu alrededor si pulsas el botón ⊗, el cual va a encender la vela y va a desencadenar otra serie de acontecimientos. Te darás cuenta de que cuando la vela haya disipado la oscuridad, no tendrás la posibilidad de explorar la habitación. Así que, si echas un vistazo a tu alrededor antes de encender la vela podrás recoger **47 Guiles** detrás de la pared de la izquierda y una **Poción** que se esconde al otro lado. Tan pronto como veas un signo "!" sobre tu personaje, puedes recoger los objetos en cuestión pulsando el botón ⊗ (pantalla 1). Los símbolos "!" están para atraer tu atención a información importante además de proporcionarte objetos. Por ejemplo, hay un cartel en la pared a la derecha del tendedero, contándote más cosas sobre el Prima Vista. Una vez que hayas explorado los alrededores, dirígete hacia la mesa y enciende la vela.

El muchacho que controlas se llama Yitán, pero puedes ponerle otro nombre en este momento si quieres. En el caso de este Paso a Paso, siempre se referirá a él y a sus aliados por los nombres originales. No vas a tardar mucho en entrar en tu primera batalla (pantalla 2).

¿No te parece un poco extraño tu oponente? Pulsa el botón SELECT para que aparezca el nombre de este adversario. Lo que creías que era un dragón, es en realidad un Enmascarado llamado Bakú. Se descubre más tarde que esta batalla sólo consiste en una sesión de entrenamiento para Yitán y sus camaradas. Así que, antes de atacar a tu adversario, ¿por qué no utilizas la opción Robar para quitarle una **Poción**, una **Manilla** y un **Matamagos**?


1

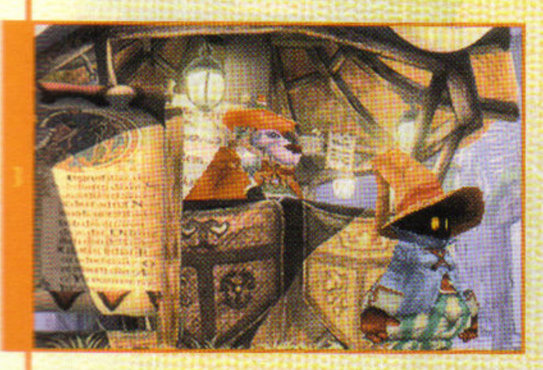
Tras la batalla Bakú expone la situación. Según parece, Yitán pertenece a la banda de Ladrones Tantalus, que está tramando el secuestro de la Princesa Garnet de Alexandria. El jefe de Tantalus pregunta si has entendido cuál es el plan, y va a repetir la pregunta hasta que le des la respuesta correcta. Entonces, el Prima Vista vuela hacia Alexandria, donde vas a conocer al segundo personaje principal del juego.


2

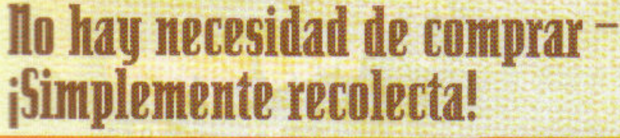
Alexandría

Llegada a Alexandria

En Alexandria controlas al personaje de un pequeño muchacho misterioso que tiene la cara cubierta por el ala de un bonete enorme. Como la gran mayoría de los Alexandrinos, está ansioso por ver la función de esta noche. Echa un vistazo a tu Entrada en el apartado Importantes de tu inventario de Objetos. ¡Qué extraño! El nombre de la obra en tu Entrada parece ser erróneo. Pero no permitas que esto te disuada de acercarte a la Taquilla en la Plaza (pantalla 3) y presentar tu **Entrada**. Resulta que tu Entrada es falsa, pero el amigable Taquillero te consuela con tres cartas: una **Carta duende**, una **Carta fang** y una **Carta esqueleto**. Entra al Callejón de la izquierda de la Plaza donde te toparás con el Ratoncito. Acepta ser su vasallo, tarea que no te va a suponer un gran esfuerzo: simplemente tienes que vigilar el callejón para asegurarte de que no viene nadie mientras se comete un pequeño robo. Cuando el Ratoncito se ha hecho con su botín, Jack el del Callejón da la vuelta a la esquina. Tan pronto como veas a Jack el del Callejón y aparezca el signo "!", pulsa el botón ⊗ para evitar que te levante unos Guiles. Si te diriges a él con rapidez, estará encantado de explicarte las reglas básicas del juego de cartas. Si quieres echar una partida con Jack el del Callejón asegúrate de que guardas tu partida primero: Jack es un tahúr profesional y muy duro de pelar. Para guardar tu partida, visita al Ratoncito en la Torre del campanario. Cuando te dispones a subir por la escalera, un Moguri te cae encima. Se trata de Kupó, quien va a guardar tu partida tras una breve charla.



Una vez que hayas recogido todos los objetos dispersos por las calles de Alexandria es hora de que sigas al Ratoncito por la escalera de la Torre del campanario hasta el tejado. Entonces el chico con sombrero se presenta como Vivi. El Ratoncito se presenta como Puck. Sigue a Puck hacia el Castillo, donde el espectáculo está a punto de comenzar (pantalla 4)...



No hay necesidad de comprar – ¡Simplemente recolecta!





La Tienda y la Orfebrería no venden objetos todavía, pero allí puedes encontrar una **Panacea** y una dosis de **Éter** (pantalla 5). La Botica vende brebajes, pero no gastes todavía tu dinero. Si aún no has encontrado ningún objeto, pulsa el botón SELECT para saber un poco más. Esta opción tan útil se encuentra disponible en todos los menús.

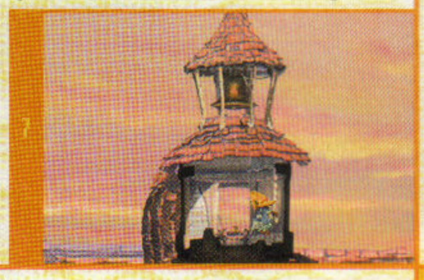
Quien lo encuentra se lo queda

Te sorprenderás de la cantidad de objetos dispersos por las calles de Alexandria. Recoger todo lo que encuentres es una buena táctica en Final Fantasy IX, de modo que asegúrate de coger todo lo que los descuidados ciudadanos han dejado caer. Por ejemplo, puedes encontrar una **Carta hombre reptil** escondida detrás de la estatua en la parte inferior de la Calle Mayor. Aunque no está a la vista, puedes recoger la carta si pulsas el botón ⊗ cuando aparece el signo "!" sobre la cabeza de Vivi (pantalla 6). Dirígete hacia la Casa particular a la derecha de la Torre del campanario. Ahí te encontrarás a una niña bloqueando las escaleras que van a la primera planta, pero va a salir corriendo de la casa tan pronto como salgas tú. Entonces puedes volver a entrar y recoger **3 Guiles** en la planta de arriba.



¿Qué tal una partidita de cartas?

Una vez que dispones de al menos cinco cartas puedes desafiar a varios ciudadanos de Alexandria a una partida de Tetra Master; simplemente acércate a ellos y pulsa el botón ◎. En la Plaza te vas a encontrar a Hipito, que menciona algo sobre tres cartas que ha escondido en un lugar seguro. Sube por la escalera de la Torre del campanario y tira de la cuerda de la campana (pantalla 7) para así recoger una **Carta drabolik**, una **Carta duende** y una **Carta fang**. Estas cartas sólo pueden conseguirse tras haber hablado con Hipito y antes de haber visitado la Taquilla.









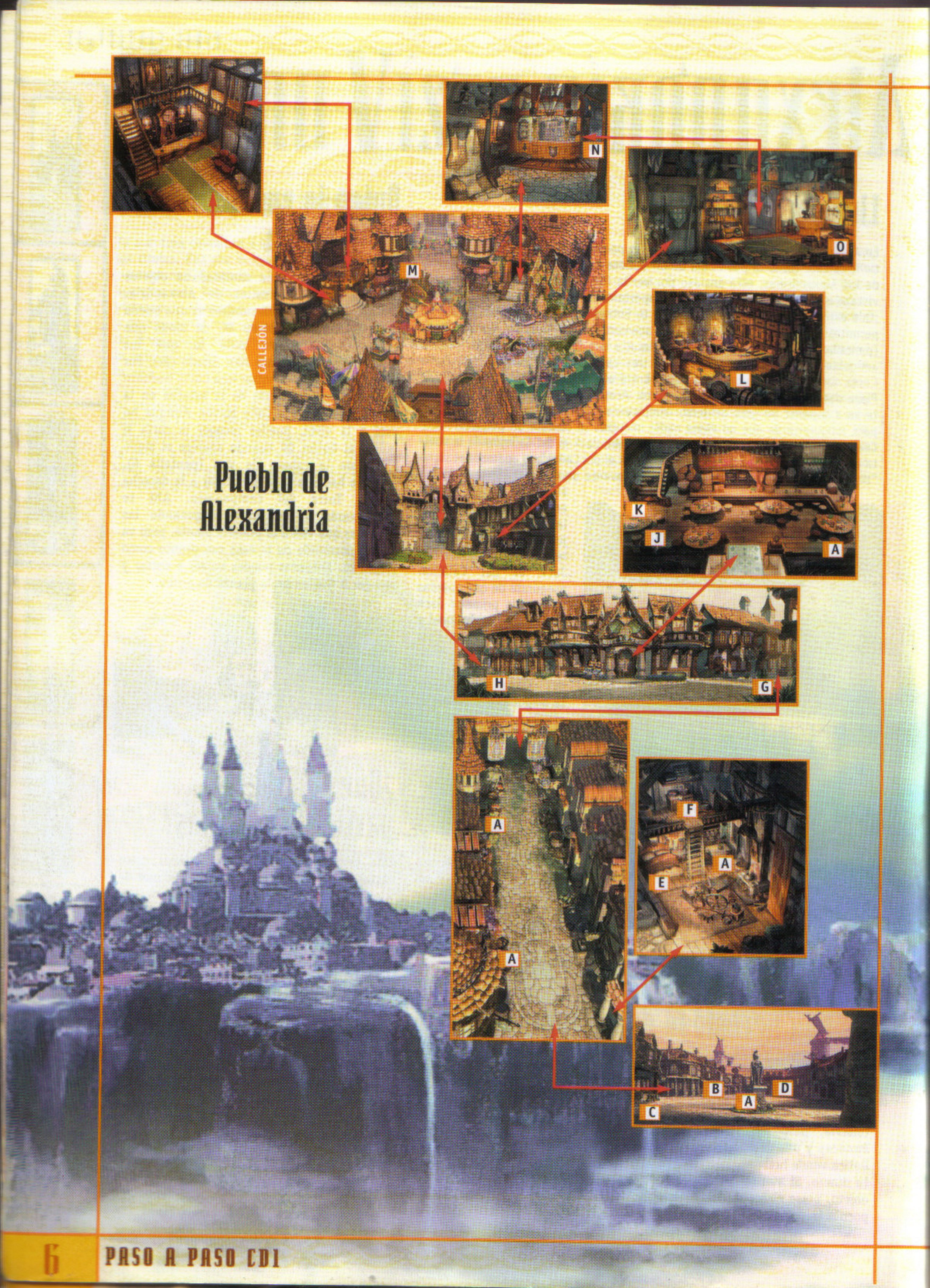












Pueblo de Alexandria

No te lo saltes

Si te sientes ligero, ¿por qué no te pones a saltar a la comba en la Plaza? Además de poder demostrar tus destrezas, las ganancias te van a venir de maravilla. La niña del medio estará encantada de concederte su puesto (pantalla 8). Pulsa el botón ⊗ para comenzar, después púlsalo de nuevo rítmicamente para saltar la comba.



PALABRA CLAVE: S-SKIPGAME

Cansado, pero contento: PlayOnline te cuenta lo que puedes ganar si saltas a la comba con destreza.

SECRETO





Para amantes de mascotas

Un niño llamado Tom se encuentra entre ésos que están deambulando alrededor de la Torre del campanario. ¡El pobrecito ha perdido a su gato! Puedes encontrarlo correteando justo por debajo del punto en que tomaste control de Vivi (pantalla 9). Para ayudar a Tom, pulsa el botón ⊗ una vez que estés al lado del gato. Si te diriges al niño de nuevo al lado de la Torre del campanario, te dará una **Carta bom** como muestra de agradecimiento.

LEYENDA

- A Poción (6x)
- B Carta quelonoide
- C Carta zombi
- D Carta hombre reptil
- E 9 Guiles
- F Carta fang
- G 33 Guiles
- H Carta duende
- J Carta flan
- K 27 Guiles
- L 38 Guiles
- M Ala de fénix
- N Panacea
- O Éter
- P Tienda de lona
- Q 3 Guiles
- R Colirio
- S 29 Guiles
- T 63 Guiles
- U 92 Guiles

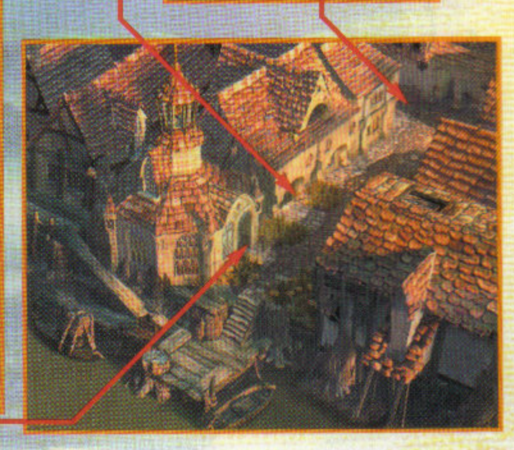
CASTILLO DE ALEXANDRIA





PLAZA











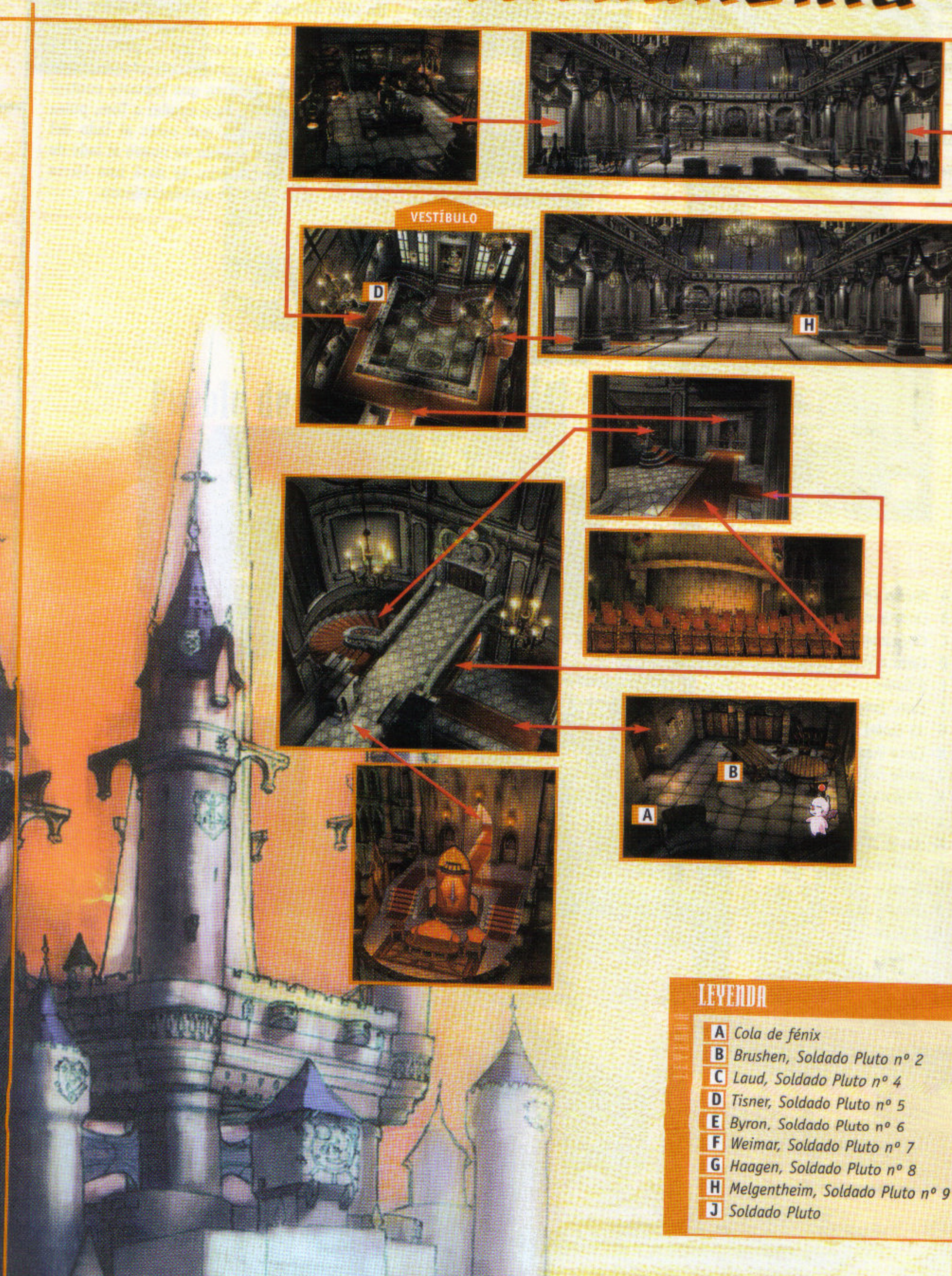








Castillo de Alexandría



LEYENDA

- **A** Cola de fénix
- **B** Brushen, Soldado Pluto nº 2
- **C** Laud, Soldado Pluto nº 4
- **D** Tisner, Soldado Pluto nº 5
- **E** Byron, Soldado Pluto nº 6
- **F** Weimar, Soldado Pluto nº 7
- **G** Haagen, Soldado Pluto nº 8
- **H** Melgentheim, Soldado Pluto nº 9
- **J** Soldado Pluto

TORRE

E

C

VESTÍBULO

F

G

J

El mundo es un teatro

Vivi y Puck aparecen justo al tiempo en que se levanta el telón en el castillo. Entonces vuelves a meterte de nuevo en el personaje de Yitán. Con tres de sus camaradas, vas a poner en escena una lucha de exhibición contra otros tres actores. El comando Magia ⊗ no va a producir daño alguno, ya que está destinado simplemente a crear efectos visuales en la representación (pantalla 10). Encárgate del Rey Lear para que el espectáculo termine rápido. No es probable que necesites utilizar objetos curativos en ninguno de los tuyos, ya que sólo uno de tus combatientes necesita 'sobrevivir' a la batalla para que ganes.



Después Yitán mantiene un duelo con Blank (pantalla 11). Un montón de Guiles te están esperando si eres capaz de causar una buena impresión entre el público con tus destrezas interpretativas. Sigue las instrucciones que se muestran en la pantalla de forma correcta y con rapidez si quieres ganarte la aprobación de los espectadores.

La secuencia de las instrucciones varía en cada tentativa. La única constante es que los botones ◎ y ▣ normalmente no aparecen entre las primeras 15 instrucciones. Vas a encontrar este duelo mucho más fácil con dos personas manejando el mando.

Tras este episodio, ha llegado la hora de secuestrar a la princesa. Para poderse mover libremente por el castillo, Yitán y Blank se disfrazan de guardias. Sin embargo, esta libertad de movimiento es relativa ya que por ahora sólo puedes ir a la planta de arriba. Yitán se tropieza con una joven en su camino. Las opciones que elijas en la conversación, no van a tener ningún efecto sobre las consecuencias.



PALABRA CLAVE: S-SWORDF

SECRETO

Unos espectadores entusiasmados te recompensan la actuación con Guiles, aunque la Reina Brahne tampoco es mezquina. PlayOnline te revela lo que la monarca te ofrece.



Fuga del castillo

Ahora controlas a Steiner, el honorable (aunque un poco pomposo) Comandante del batallón Pluto (pantalla 12). Tu objetivo es llegar a la parte superior de la Torre oeste. En tu camino hacia allí, puedes encargarte de otra tarea auto impuesta. Puedes ordenar a todo el Batallón Pluto que busque a la Princesa Garnet (ver abajo "Comandante Steiner"). Esta tarea es opcional.

La historia continúa en el papel de Yitán a bordo del Prima Vista. Sigue a Garnet hasta la Sala de máquinas y gira el volante hacia la izquierda y hacia la derecha para dar con unos cofres en el piso de abajo, uno de los cuales se esconde detrás del motor (pantalla 13). Los cofres contienen una **Cola de fénix** y un **Ala de fénix**. Al salir de esta sala, Steiner te corta el paso. Provoca un daño de 170 VIT al comandante para poner fin al duelo. Tras un sketch comico (pantalla 14), la batalla se reanuda. Ataca a Steiner de nuevo.



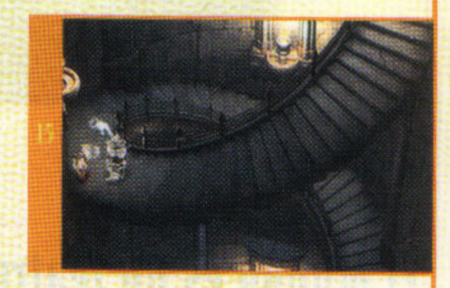
La tercera y última batalla por ahora no requiere que tomes medidas. Simplemente espera hasta que la bola de fuego explote. Entonces el Prima Vista pone en escena un vuelo espectacular desde Alexandria, antes de estrellarse en el Bosque maldito.

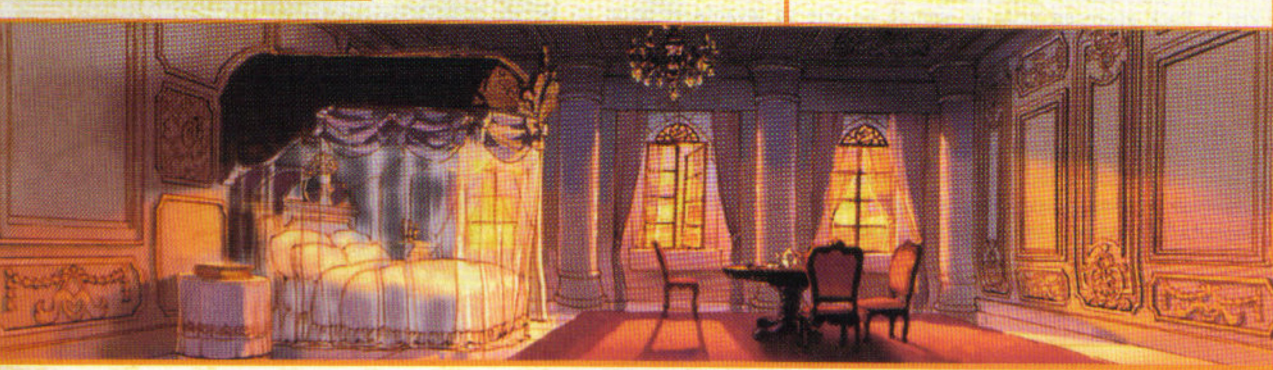
Comandante Steiner

Camina hacia la derecha y entra en la Sala de la guardia. Habla con Brushen, recoge una **Cola de fénix** y lee la lista que revela los nombres del Batallón Pluto. Pide al Moguri que te guarde la partida si quieres. Sal de la Sala de la guardia, sube por las escaleras y acércate al Palco real. Si la Reina Brahne disfrutó del duelo de exhibición entre Yitán y Blank, recompensará a Steiner con un objeto.

La ruta hacia la Torre oeste y las ubicaciones del Batallón Pluto se muestran en las imágenes de las páginas 8 y 9. Dirígete a Byron en la Torre oeste en dos ocasiones (pantalla 15) para averiguar a qué soldados les has dado ya las órdenes. Si has ido a verles a todos, Byron te entrega una dosis de **Elixir**.

Por cierto, cuando Byron menciona las especializaciones del Batallón Pluto no está sólo hablando por hablar. Toma nota de esta información: te va a venir muy bien más adelante y te va a proporcionar un objeto especial.





Bosque Maldito

La primera prueba

Una vez que el Prima Vista ha chocado vuelves a controlar a Yitán. Pulsa el botón SELECT para contemplar una STA (Secuencia en tiempo actual). Estas secuencias te permiten contemplar incidentes que se están dando simultáneamente en otro lugar. En este caso, vas a descubrir que Garnet y Vivi han salido ilesos – al menos por ahora. Una **Cola de fénix** anda por ahí detrás del Conductor dormido. Si robaste el Matamagos a Bakú al principio de tu aventura, ten a Yitán equipado ahora con él. Este objeto te va a permitir utilizar la Artimaña de Rayos ⊗ con la que puedes averiguar qué objetos llevan tus contrincantes. Acuérdate de equipar con habilidades en el menú de Habilidades.

El tronco hueco del árbol conduce hasta el Bosque maldito, que va a convertirse en el escenario de tu primera batalla en serio. Asegúrate de pedir al Moguri que guarde tu partida antes de ponerte en camino desde los restos del barco. El sendero te conduce hasta una princesa en apuros. Ataca al monstruo pero no utilices la habilidad de Infierno de Yitán cuando entra en Trance ya que podría herir a la Princesa Garnet cautiva además de a tu adversario. Acuérdate de utilizar tus Pociones con tiempo para curar a Garnet; de no ser así, el juego termina cuando Garnet queda fuera de combate (pantalla 16).


16

Vivi también es raptado, y tienes que volver a entablar una batalla con el monstruo. De nuevo, asegúrate de la supervivencia del cautivo. Tras la victoria, Yitán, Steiner y Vivi, el pequeño Mago Negro, vuelven al Prima Vista donde son curados automáticamente.



Camaradas en la batalla

Aún en el papel de Yitán, la acción continúa en el Puente de mando del Prima Vista. Bakú considera que es demasiado peligroso dejar el barco e ir en búsqueda de la princesa. Busca el cofre escondido que contiene los **Guantes bronce** antes de salir del Puente de mando (pantalla 17). Contempla el par de STAs en el Vestíbulo, y abre el cofre para recoger una **Manilla**. Entra en el Camarote de la derecha para ver cómo se encuentra Vivi. Recoge la dosis de **Éter** y los **116 Guiles** que se encuentran en las literas. Tras salir de la habitación, Yitán empieza a inquietarse por Garnet. Independientemente de las opciones que elijas mientras Yitán habla consigo mismo, no se pone en duda la decisión que va a tomar. Alguien debe ir al rescate de la princesa.


17

Tras una breve charla con Blank te diriges a buscar al jefe. Como no se encuentra en el Puente de mando, tienes que buscarle en la parte izquierda del barco. Toma la dosis de **Éter** (pantalla 18) antes de bajar las escaleras hacia la Sala de carga, donde vas a encontrar un **Casco de goma** cerca de la pared del fondo. Bakú está esperando en la Sala de reuniones a la derecha, ansioso de entablar de nuevo una batalla de entrenamiento con Yitán. Abre el cofre que contiene una **Poción** antes de seguir a Bakú. Si quieres, pide al Moguri fuera del barco que te guarde la partida antes de habértelas con el jefe de Tantalus. Bakú no se anda con bromas esta vez, así que asegúrate de que curas a Yitán una vez que su VIT cae por debajo de 30.


18

Tras esta batalla, encontrarás la puerta del Almacén donde se encuentra Steiner. Debido a que rescatar a la Princesa Garnet es más importante que pequeñeces de poca monta, Steiner y Yitán deciden enterrar el hacha de guerra por ahora. Regresa al Almacén y abre el cofre para recoger la dosis de **Éter**. Ahora sólo queda tener unas palabras con Vivi. Con la ayuda de Vivi, Steiner será capaz de utilizar el Sable mágico en futuras batallas, un arma de un valor incalculable. Tras todo esto, ya estás listo para dirigirte hacia el bosque.


19

Aún en control de Yitán, te entregan el **Antídoto de Blank** antes de dejar el Prima Vista. Sube a bordo del barco una vez más y recoge una **Gorra de cuero** (pantalla 19). Fuera, Cinna está vendiendo brebajes. Ten a Steiner y Vivi equipados con su nuevo equipo y habilidades. Pide al Moguri que guarde tu partida cuando estés preparado para entrar en el bosque.

Hay ayuda a mano

Corre a lo largo del sendero y contempla la STA que muestra a la orquesta de Tantalus tocando una pieza que pertenece a Final Fantasy VII. La cascada a la izquierda es un callejón sin salida pero puedes encontrar un camino hacia la derecha justo antes (pantalla 20).

Puedes contemplar otra STA cerca del manantial en el bosque. Este manantial posee claramente poderes milagrosos: tan pronto como Yitán bebe de él, la VIT y los PM de todos los miembros del grupo se restablecen completamente (pantalla 21). Si recogiste una carta de Kupó en Alexandria puedes dársela al Moguri que se encuentra dentro del tronco dirigiéndote a él y eligiendo la opción MoguRed. Elige esta opción de nuevo, seguida de Cancelar, para leer una carta de Stiltzkin. Repite este procedimiento con cada Moguri que te encuentres para leer toda la correspondencia. El camino de la derecha te enfrenta al enemigo, Cefalópodo, así que igual es mejor que guardes tu partida antes de encaminarte hacia allí.


20


21



Cefalópodo

Blank viene en tu ayuda tras haber transcurrido un cierto periodo de tiempo, o cuando el medidor de VIT de Yitán se vuelva amarillo. Debido a que el daño que Cefalópodo haya recibido hasta este momento no cuenta, es una buena idea que Vivi utilice el comando de Acumular para así aumentar la fuerza de sus hechizos posteriores. Y en tu papel de Yitán, puede ser un buen consejo que te dediques a sustraer objetos al monstruo. Cuando sea necesario utiliza a Steiner para proporcionar Pociones para curar a tu banda.

Debido a que el ataque de Polen de Cefalópodo (pantalla 22) sólo debilita los ataques físicos, puedes ignorarlo por el momento. Utiliza Colirio o Panacea para curar el estado de Ceguera.



Una vez que Blank entra en escena, los días del monstruo están contados. Con un hechizo de Piro de Vivi y un ataque de Sable mágico llevado a cabo por Steiner puedes acabar con él. Entonces Yitán utiliza el **Antídoto de Blank** para curar a Garnet.

NOMBRE:	VIT:	PM:	Nvl:
Cefalópodo	916	1,431	7

PUNTOS DÉBILES: Fuego

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Colirio, Casco de hierro

EXP:	PH:	Guiles:	OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA:
0	5	468	Poción, Cola de fénix

CARTA: –

Una retirada apresurada

Tras la batalla, el grupo es atacado por un sinfín de Vegétulas. Pulsa el botón Ⓐ y cura a tus personajes. No te molestes en equipar a Blank con objetos de valor ya que está a punto de abandonar al grupo. De hecho, su Traje de seda va a venir de maravilla a otros miembros del grupo. Echa a correr lo más rápido que puedas para escapar de esos insectos.

Tras una serie de batallas, finalmente dejas el Bosque maldito atrás y la VIT y los PM de tus personajes se restablecen automáticamente. Contempla la STA para oír a Mogurato la explicación de algunos básicos del juego (pantalla 23). Yitán recibe una **Flauta de Moguri** que te permite llamar a un Moguri en cualquier parte del campo. Con su ayuda, podrás recobrar tus fuerzas en una Tienda de lona y guardar tu partida. El Mapa Continental que Blank arroja a Yitán en el último momento te va a servir para guiarte.



Continente de la Niebla - Cuenca de Dánitas









Guerreros itinerantes

Acuérdate de equipar a Garnet con objetos y de llamar a un Moguri para guardar tu partida. La Caverna del Hielo (pantalla 24), que se encuentra en dirección sur, es tu siguiente destino. Puedes hallar este lugar en tu Mapa Continental (pantalla 25). Si quieres, puedes desviarte de tu camino hasta la Puerta del Norte ubicada al oeste, donde puedes recoger la **Poción** y el **Colirio** de detrás de la verja (pantalla 26). Si escuchas a la puerta y llamas a alguien puedes surtirte de Pociones por 50 Guiles el frasco.

Una vez que un personaje domine una nueva habilidad, debes contemplar la posibilidad de que aprenda otra habilidad nueva cambiando los objetos que lleva puestos. No limites tu equipo a los objetos más potentes. En vez de esto, acostúmbrate a comprobar todos los objetos con los que un personaje puede equiparse para aprender Habilidades. Esto ayuda a cada personaje a crear un largo repertorio de Habilidades.

Caverna del Hielo



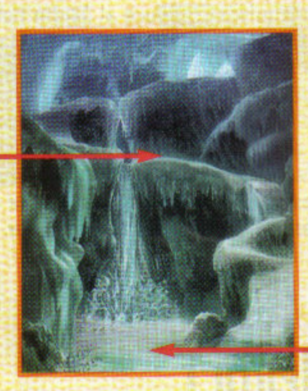


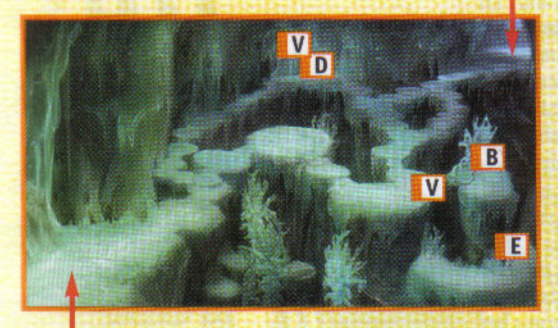


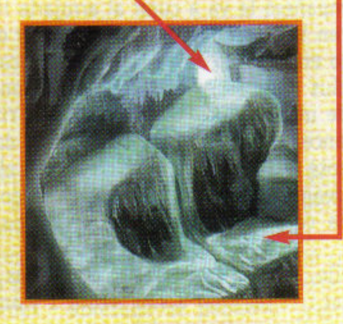


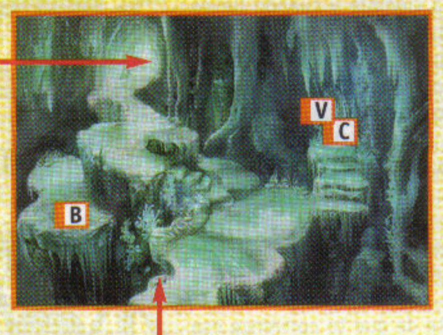
MESETA DE NORCHI

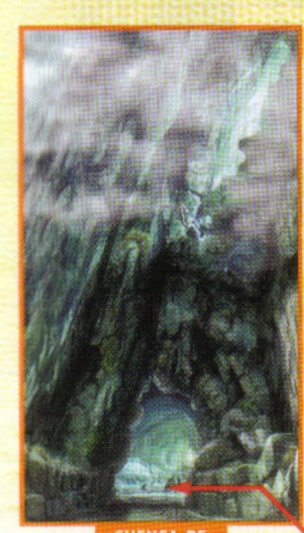


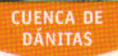














LEYENDA

- **A** *Tienda de lona*
- **B** *Poción (x2)*
- **C** *Éter*
- **D** *Elixir*
- **E** *Matamagos*
- **F** *Cola de fénix*
- **G** *Manilla cuero*
- **V** *Aquí Vivi puede utilizar su magia Piro para derretir paredes.*

Una fría bienvenida







La magia de Piro de Vivi va a ser de gran ayuda en las cuevas de la caverna cubierta de hielo. Cuando te enfrentes con más de un enemigo, puedes dirigir los ataques mágicos a todos los adversarios (pantalla 27) pulsando el botón L1 o R1 mientras haces blanco con tu hechizo.
Busca sitios donde aparece un signo "!" sobre la cabeza de Yitán y pulsa el botón ⊗ en esos lugares para que Vivi derrita las paredes al ejercer la magia de Piro, revelando así algunos objetos útiles. Vas a encontrar estos puntos marcados con una "V" las imágenes de la página 13.
Acuérdate de tener cuidado con la brisa helada que sopla por las cavernas en varios lugares, por ejemplo a la izquierda y a la derecha del primer cofre. En el momento en que Yitán toca esas brisas, aparece un monstruo llamado Bomut. Puedes evitar estos encuentros si esperas a que el aire se aclare antes de avanzar.
El acceso hacia el cofre que se encuentra en la plataforma de la izquierda en la segunda cueva, está oculto detrás de las escaleras (pantalla 29).
El camino se ramifica antes de llegar al final de la Caverna del Hielo. El camino a tu izquierda conduce al Jardín helado, donde Vivi puede liberar a un Moguri de su reclusión en el hielo. En la siguiente STA, Mogurato da otra muestra de su vasto conocimiento. Sus explicaciones sobre los Estados alterados son de especial interés.
El siguiente objetivo en tu agenda es curar a Yitán. Hacer esto es crucial, ya que estás a punto de entrar en batalla tú solo. Sal de la caverna cuando estés preparado. Vas a contemplar cómo todo tu grupo cae sin sentido. El único que se recobra es Yitán, quien es capaz de dar con la fuente del problema. Puede que prefieras regresar al Moguri y guardar tu partida antes de proseguir a la derecha.

Vals Negro 1

Si atacas primero al Zillion, su compañero le va a curar al arrojarle Hielo. En vez de esto, concéntrate primero en Vals Negro 1 (pantalla 30), y derrótale antes de atacar al Zillion. El círculo en el torso de tu contrincante cambia de azul a rojo tras varios impactos. Sus ataques empiezan a ser entonces más potentes, así que asegúrate de utilizar Pociones para curar a Yitán con tiempo. Si Yitán entra en Trance, serás capaz de infligir un daño bastante mayor. Para ello simplemente utiliza su comando de Ultra y elige la Energía libre. Si quieres puedes deambular por las cavernas cayendo en otras luchas antes de esta batalla con el enemigo para que suba tu medidor de Trance.
Si te sientes con fuerzas para ello, trata de arrebatar las Dagas de mitrilo. Utiliza el comando de Robar tras derrotar a Vals Negro 1 y antes de atacar al Zillion por primera vez. Hacer esto no debe causar ningún problema siempre y cuando lleves suficientes Pociones.
Tras la batalla, Yitán regresa con *sus compañeros, que están en ese* momento recobrando el conocimiento. Los cuatro camaradas suben la pendiente a través de la cascada.
Al salir de la Caverna del Hielo (pantalla 31), puedes elegir un seudónimo para Garnet. Ella sugiere el nombre de Daga. Asegúrate de que te convence ese nombre imaginario, ya que la princesa va a utilizarlo de ahora en adelante.



NOMBRE: Vals Negro 1	VIT:	PM:	Nvl:
	229	9.999	2



PUNTOS DÉBILES: Fuego, Frío

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Panacea, Traje de seda

EXP:	PH:	Guiles:
0	5	399

OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: –

CARTA: –

NOMBRE: Zillion	VIT:	PM:	Nvl:
	472	9.999	3



PUNTOS DÉBILES: Fuego

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Éter, Dagas de mitrilo

EXP:	PH:	Guiles:
0	5	399

OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: Ultrapoción, Cola de fénix

CARTA: Fang

Continente de la Niebla - Meseta de Norchí

En ruta hacia Dali

Después de salir de la Caverna del Hielo, el grupo decide dirigirse a Dali, que se encuentra al oeste. Puedes desviarte hacia dos destinos diferentes antes de dirigirte hacia Dali, pero es opcional. La Puerta del Sur/Puerta de Dali (pantalla 32) queda al sudeste, pero no puedes pasar sin un permiso. Habla con el Guardia, elige la opción Descansar y espera un momento hasta que llegue Mary, la dependienta (pantalla 33). Puedes comprar brebajes y dejar que los personajes recuperen su VIT y PM por la suma de 100 Guiles. Pero a lo mejor prefieres ahorrarte ese dinero, ya que en el pueblo siguiente la VIT y los PM de tus personajes se restablecerán automáticamente.

Si miras hacia la derecha justo antes del caserío, puedes observar un montículo rocoso (pantalla 34), que es conocido como el Monte del Mirador. No hay necesidad de explorar este lugar, ya que de todas formas vas a pasar por él al volver de Dali.

Una dosis de **Ultrapoción** yace oculta detrás de los barriles (pantalla 35), y hay **135 Guiles** cerca de la valla de la derecha. Un anciano llamado Maurice vive en la cabaña.

32


33


34


35


Dalí

Un idilio rural

Al entrar en Dali, te preguntas hacia dónde dirigirte primero (pantalla 36). El grupo decide descansar en la Posada antes de nada. Garnet - ahora conocida por su seudónimo Daga - tiene ciertos reparos en compartir la habitación con tres hombres, pero bajo tales circunstancias ni siquiera una princesa puede esperar un trato especial. Mientras que Steiner insiste en escoltar a la dama a su cargo de vuelta a Alexandria, Daga prefiere visitar la ciudad de Lindblum. Yitán promete ayudarla, pero es muy fácil de palabra, ya que la Puerta del Sur está cerrada por el momento. Finalmente, el grupo decide seguir el ejemplo de Vivi y van a acostarse.

36

37


Al controlar a Yitán de nuevo, te despiertas en la Posada tú solo. Abre los cofres para recibir una **Poción** y una dosis de **Antídoto**. Vas a encontrarte con un Moguri en el vestíbulo. Comprueba la MoguRed y guarda tu partida. Al salir de la Posada, puedes elegir entre varias STAs. Asegúrate de que ves Los esfuerzos de Daga y Más esfuerzos de Daga si quieres encontrarte con la princesa más adelante. Las otras STAs revelan que algo muy extraño se está tramando en Dali.

La Tienda se encuentra enfrente de la Posada y alguien ha perdido **120 Guiles** a la entrada. Asegúrate de recogerlos rápidamente. Te vas a encontrar con Daga en la tienda y puedes organizar un encuentro en la Posada con el objetivo de trazar un plan de acción.

Vivi está cerca del molino (pantalla 37) y Yitán le dice dónde encontrarse. ¡En este momento vas a ser testigo de cómo es apresado el pequeño mago! Entra en la Habitación de la posada para reunirte con Daga.

Como Vivi todavía no ha aparecido, Daga y Yitán deciden ir a buscarle. Se desata una STA automáticamente, en la que Steiner es enviado a investigar el Monte del Mirador justo a las afueras de la aldea (pantalla 38).

Dirígete hacia el lugar cerca del molino donde viste a Vivi por última vez. Resulta que le han convertido en prisionero bajo tierra. La entrada para acceder al subterráneo se encuentra dentro del molino. Recoge el Stellazio **Aries** al fondo de la sala antes de abrir la bóveda del suelo. Puedes encontrar más de estas medallas Stellazio. Éstas aparecen enumeradas en el menú de Objetos importantes según las vas encontrando. Más adelante podrás cambiarlas por premios de gran valor.

38













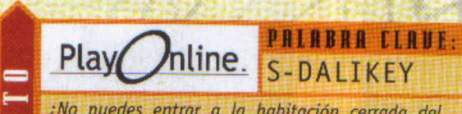



Una vuelta por el pueblo

La Taberna a la derecha del molino no sirve bebidas todavía, pero sí puedes comprar brebajes. La Tienda te ofrece algunos objetos más interesantes. El Sable de hierro puede servir de gran ayuda a Steiner, mientras que Vivi y Yitán están servidos con una Gorra con pluma. Este objeto les va a permitir aprender la habilidad de Efecto extra, activando así el estado alterado de las armas equipadas. Por ejemplo, si Yitán ataca con el Matamagos, existen probabilidades de que su contrincante esté aquejado de un estado de Mudez. Una nota en la pared contiene pistas generales sobre el juego, así como la última información sobre el juego de cartas. ¿Por qué no desafías a la vendedora a una partida de Tetra Master?
La visita a la casa del alcalde (pantalla 39) va a ser muy breve, ya que el Alcalde Jon te echa en el acto. Así que, no hay manera de obtener la Llave del alcalde para abrir la puerta del molino, ni tampoco puedes recoger el par de cofres en el piso de arriba del molino.



SECRETO



PALABRA CLAVE: S-DALIKEY

¿No puedes entrar a la habitación cerrada del molino? PlayOnline te explica cómo obtener el acceso...

Esperando el Carguero

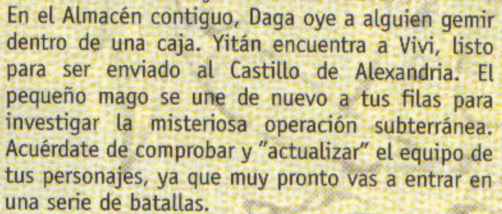
Vas a encontrar a Steiner en el Monte del Mirador, el montículo rocoso justo al noreste de Dali. Es inútil hablar con Maurice, así que baja las escaleras sin más. Si no visitaste el Monte del Mirador tras escapar de la Caverna del Hielo, puedes recoger ahora **135 Guiles** y una **Ultrapoción**. Espera a Maurice en la caseta y dirígete a él (pantalla 42). Steiner está tratando de averiguar desesperadamente cuándo va a llegar el Carguero, y por fin oye que ya ha aterrizado.
Asegúrate de comprobar el equipo de Steiner antes de salir de la caseta para partir hacia Dali: vas a entrar en una batalla con otro monstruo Vals Negro.



¿Dónde está Vivi?

Todavía en el papel de Yitán, súbete en el montacargas para bajar y abre el cofre que contiene **156 Guiles**. En la siguiente sala del túnel tú y Daga veis cómo se llevan a Vivi a la fuerza (pantalla 40). A la izquierda, dentro del cobertizo, hay una **Poción**, y enfrente de la entrada, cerca de la valla, puedes encontrar **Colirio**. Hay un Moguri oculto en un barril en el Almacén, y vas a ver un par de cofres al fondo. Sube al montón de cajones y recoge la dosis de **Éter**. Y ¿por qué no recoges otra **Poción**? Una patadita en la manilla oxidada (pantalla 41) puede hacer maravillas. El segundo Almacén también contiene dos cofres con objetos. No te pierdas el **Casco de hierro** y la **Manilla cuero**.





En el Almacén contiguo, Daga oye a alguien gemir dentro de una caja. Yitán encuentra a Vivi, listo para ser enviado al Castillo de Alexandria. El pequeño mago se une de nuevo a tus filas para investigar la misteriosa operación subterránea. Acuérdate de comprobar y "actualizar" el equipo de tus personajes, ya que muy pronto vas a entrar en una serie de batallas.
El cofre al lado del motor te ofrece **95 Guiles**. Al abrir las grandes puertas de roble, vas a ser atacado por un par de Fantasmas. No hay una gran necesidad de entrar en combate, ya que la sala al otro lado de las puertas sólo esconde cofres con un **Ala de fénix**, una **Poción** y una **Cola de fénix**. A la derecha, detrás del motor, yace oculto uno de los cofres.
Sigue por la pasarela de madera a lo largo de la cinta transportadora. Finalmente, vas a tropezarte con el temible secreto detrás de esta planta subterránea. ¿Cuál es el misterio que se esconde tras esos "muñecos" de tamaño natural que mantienen un extraordinario parecido con Vivi? Y ¿cuál es el papel de la Reina Brahne en todo esto? La respuesta será revelada más tarde: por ahora, Steiner es el centro de atención.

Vals Negro 2

El grupo se ha reunido justo a tiempo para entrar en combate contra Vals Negro 2 (pantalla 43). El camarada al que derrotaste en la Caverna del Hielo es más resistente que Vals Negro 1 y guarda algún que otro as en su manga. Vals Negro 2 cuenta con Piro+ cuando se le ataca con magia, de manera que mejor empuña tus armas. Vas a ver que el Sable mágico de Steiner tiene un valor incalculable. Yitán puede arrebatar a este monstruo un Sombrero y un Peto de cuero.
El Vals Negro no ataca a Daga (pantalla 44), ya que tiene órdenes de la Reina Brahne de llevarla de nuevo a Alexandria. Si Vals Negro 2 derrota a sus tres adversarios varones, va a poner a Daga a dormir y tu causa estará perdida. Pero la derrota no es inevitable ...
Tras haber acabado con este contrincante, eres libre de entrar en Dali una vez más. Aprovecha esta oportunidad para hacer unas compras y para descansar en la Posada, donde puedes también guardar tu partida y curar a tus personajes. Se acerca la hora de abandonar el pueblo y partir a bordo del Carguero.







NOMBRE: Vals Negro 2

VIT:	PM:	Nvl:
1.030	3.017	2

PUNTOS DÉBILES: Aire

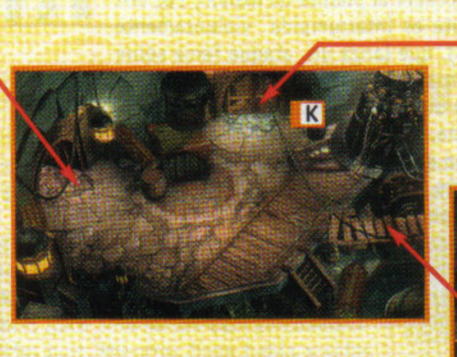
OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Sombrero, Peto de cuero

EXP:	PH:	Guiles:
0	5	441

OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: Éter

CARTA: –



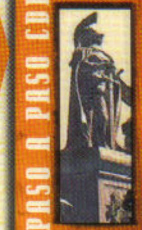






SALIDA





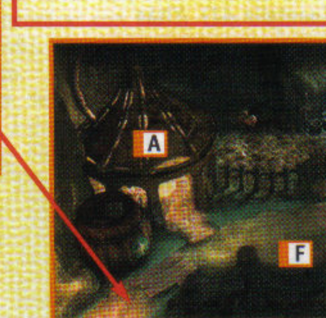












E

G

A

D

MESETA DE NORCHI











A

B



LEYENDA

- **A** *Poción (4x)*
- **B** *Antídoto*
- **C** *120 Guiles*
- **D** *Aries*
- **E** *156 Guiles*
- **F** *Colirio*
- **G** *Éter*
- **H** *Casco de hierro*
- **J** *Manilla cuero*
- **K** *95 Guiles*
- **L** *Ala de fénix*
- **M** *Cola de fénix*



Aldea Dali

Vals Negro 3

Después de hablar con Daga y Vivi, subes las escaleras. Yitán intercambia unas palabras con Steiner antes de que puedas acceder al puente de mando. Los dos personajes pelean de nuevo, pero la disputa es interrumpida violentamente por la llegada de Vals Negro 3 (pantalla 45), que lanza un ataque feroz sobre el barco volador. Los Magos Negros no son seres pasivos y apáticos, ya que corren en ayuda de Vivi. Por desgracia, van a pagar el precio por esta muestra de solidaridad. Cuando la batalla comienza, Vivi entra en Trance y por ello puede hacer uso de dos hechizos cada vez que tiene el turno. Vals Negro 3 ataca con Electro+, un hechizo muy potente. Esta criatura no puede ser atacada físicamente mientras está levitando (pantalla 46). A menos que dispongas de un vasto suministro de brebajes, debes terminar con esta batalla cuanto antes: recuerda que Daga está al timón del barco y no puede participar. Si te sientes a salvo, haz que Yitán robe tres objetos valiosos. De no ser así, puedes comprarlos en la Tienda de tu próximo destino. Incluso vas a poder obtener los Duelistas gratis en la ciudad.

Una vez que hayas dañado lo suficiente a Vals Negro 3, la criatura se retirará y te perseguirá a bordo del barco volador de Ton y Son (pantalla 47). Yitán propone un audaz plan de huida...



NOMBRE:	VIT:	PM:	Nvl:
Vals Negro 3	1.128	2.080	7

PUNTOS DÉBILES: Comehombres, Matapájaros, Aire

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Sombrero, Coraza de lino, Duelistas

EXP:	PH:	Guiles:	OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA:
0	0	0	–



CARTA: –



45



46



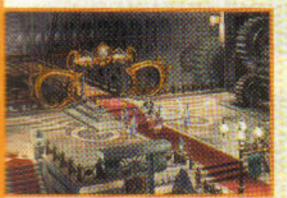
47

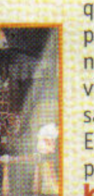


Líndblum

Metrópolis

El final de una persecución aérea espectacular te deja a salvo en tierra en Lindblum (pantalla 48). Puedes pasar por delante de los guardias hacia el ascensor, o bien coger las escaleras que conducen a la Habitación de invitados y guardar tu partida. El Ministro Aubert te explica en el ascensor varios aspectos sobre Lindblum y te lleva a conocer al Gran Duque Cid, cuya apariencia no es exactamente la que esperabas de un gobernante: hace seis meses Cid fue convertido en un Bicho buri. Mientras Daga habla a solas con el Gran Duque Cid, Yitán explora Lindblum y se va a encontrar con Freija, una vieja conocida (pantalla 49). Si quieres, puedes poner otro nombre a Freija.





Tras haber descansado, puedes ver a Mogurato que te va a dar información sobre las Orfebrerías por medio de una STA. Entonces controlas de nuevo a Yitán de vuelta en la Posada. Haz una visita al Moguri en la puerta de al lado antes de salir.

En la siguiente STA, Las compras de Vivi, el pequeño mago con sombrero recibe **Nueces de kupó**, el piscolabis favorito de los Moguris. Para que la historia siga su desarrollo, entra en la Estación situada enfrente de la Posada, y embarca en el Taxi neumático que se dirige hacia el Distrito teatral. Sin embargo, puede ser una buena idea explorar primero el Distrito comercial y el Distrito industrial de Lindblum.

Un día en el campo

Desde la parte inferior de la Calle Mayor, puedes salir de Lindblum a través de la Puerta del trono del dragón. Vaga hacia el este hasta llegar a Pinnacle Rocks (pantalla 50) y recoge una **Cola de fénix** y una dosis de **Elixir** de los cofres (pantalla 51). Debido a que Yitán se encuentra solo en este momento, las batallas con las que tropieces pueden resultar un poco complicadas.





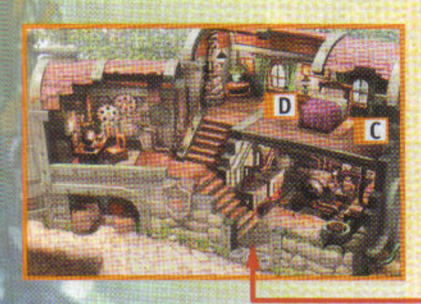
El Distrito industrial

Coge el Taxi neumático que se dirige hacia el Distrito industrial y explora las calles. Las imágenes de esta página te muestran dónde se encuentran escondidos los objetos de valor. Viaja hasta el Distrito teatral tras haber explorado el Distrito industrial y el Distrito comercial.

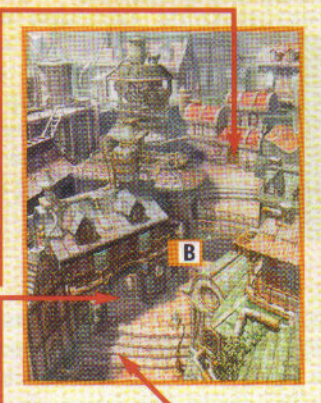
LEYENDA - Distrito industrial

- A *Manilla cuero*
- B *Peto de bronce*
- C *Sombrero*
- D *Carta cofre mágico*

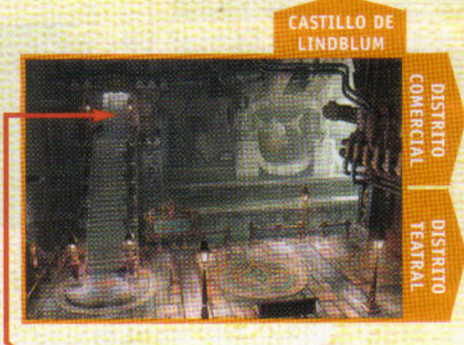
Lindblum - Distrito industrial

















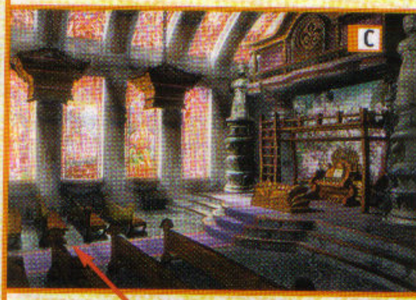








Lindblum - Distrito comercial



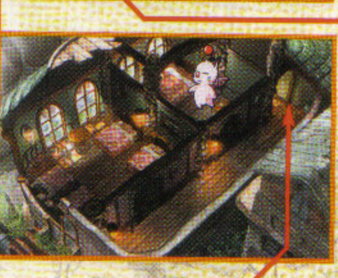


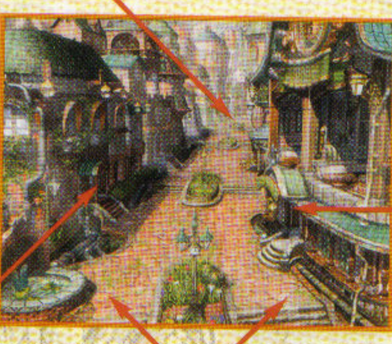


















MESETA DE LINDBLUM

DISTRITO TEATRAL

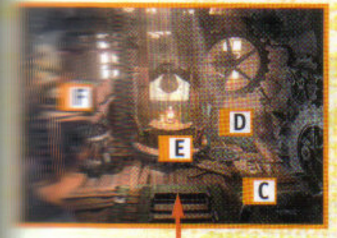
DISTRITO INDUSTRIAL

CASTILLO DE LINDBLUM



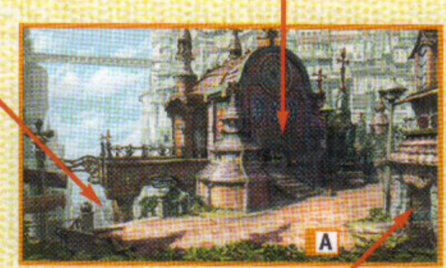
LEYENDA - Distrito comercial

- **A** *163 Guiles*
- **B** *Tienda de lona*
- **C** *Peto de cuero*
- **D** *Hierba de eco*
- **E** *Ultrapoción*
- **F** *Duelistas*













Lindblum Distrito teatral

LEYENDA - Distrito teatral	
A	127 Guiles
B	Gema en bruto
C	282 Guiles
D	68 Guiles
E	97 Guiles
F	Mini-Burmecia

El Distrito comercial de Lindblum

Dirígete hacia el final de la Calle Mayor para llegar al Área comercial. El callejón del fondo a la derecha conduce hacia varias tiendas. No necesitas malgastar tu dinero comprando un Tenedor o una Jabalina en la Tienda, ya que ninguno de los personajes del grupo puede utilizarlos. Estas armas las llevan otros dos personajes que se van a unir a tus filas en un futuro próximo. Por cierto, los comentarios de Yitán sobre la espada expuesta en la pared del fondo aluden a Final Fantasy VII.

Si pasas detrás del mostrador de la Orfebrería (pantalla 52) y te diriges al Orfebre, sólo va a hablar contigo. Tienes que ir al otro lado del mostrador si quieres ser atendido. Por una cantidad de guiles, el Orfebre forja objetos nuevos y más resistentes utilizando como materia prima un par de otros objetos. Probablemente tienes la mayoría de los "ingredientes" que se requieren, pero de no ser así, siempre puedes comprarlos en la Tienda. El Organix es un arma excelente para Yitán, que puedes poner a prueba durante la Gran Cacería.



El Distrito teatral

Sal de la estación y dirígete hacia las escaleras de la izquierda. Al entrar en la Guarida de Tantalus, se desata una STA con Daga, y después Yitán decide ir en búsqueda de la princesa. Si quieres puedes visitar el teatro antes de volver al Castillo de Lindblum. La entrada del teatro está sitiada por un montón de chicas, el club de fans de la estrella de teatro Brad. Un poco después, él se escabulle de la multitud disfrazado de Moguri (pantalla 53). Puedes encontrarte con él de nuevo en el Estudio enfrente de la estación, y muy amablemente te dará su **Autógrafo**. Puedes encontrar su **Traje de Moguri** oculto en el cajón medio abierto. Sin embargo, estos Objetos importantes carecen de uso práctico.



¿Dónde está la princesa?

Tras llegar al Castillo, dirígete hacia la fuente del Vestíbulo. Debido a que un guardia está bloqueando tu paso hacia el ascensor, no tienes otra opción que subir las escaleras de la derecha. En la Habitación de invitados, Steiner informa de que la princesa no está por ninguna parte. Si no has estado en esta alcoba previamente, registra el par de cofres para obtener un **Brazal cristal** y una dosis de **Éter**. También puedes guardar tu partida. Tu siguiente tarea es encontrar a la princesa Daga. Al dirigirte hacia el ascensor, Yitán oye cantar a la princesa. Parece que se encuentra en el piso de arriba del castillo. Pero ¿cómo va a ser posible llegar hasta ella si el guardia no te deja pasar al ascensor?

¿Te has fijado en el guardia que estaba dormido en el Vestíbulo fuera de la Habitación de invitados? Regresa a ese Vestíbulo, baja las escaleras y dirígete al guardia (pantalla 54). Cuando despierte, convéncele con cualquier pretexto de que se dirija a la Habitación de invitados. Tras una pequeña pelea, serás capaz de ponerte el uniforme del guardia. Vestido de esta guisa, podrás entrar en el ascensor y llegar al piso de arriba.

Hay otro guardia bloqueando tu paso que te obliga a subir por las escaleras de la izquierda. Sigue hasta la Torre del telescopio, donde te encontrarás con Daga, que está tarareando su hermosa canción.











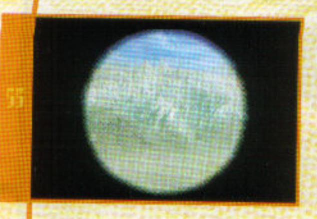


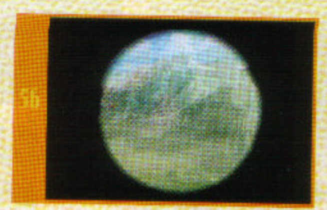


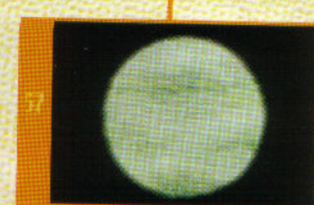


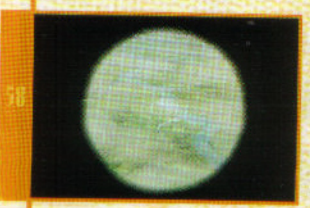
Una vista reconfortante

Mientras Yitán disfruta de la imponente vista con el telescopio, debes encontrar seis lugares. Pulsa el botón ⊗ donde aparezca un signo "!" frente a la lente. La visita de los puntos de interés termina cuando has descubierto esos seis lugares.
Montes Aerbs: (pantalla 55); Montes Aerbs: (pantalla 56); Pantano: (pantalla 57); Río Siber: (pantalla 58); Puerta del Sur: (pantalla 59); Bosque de ???: (pantalla 60).
Tras esto, Yitán arruinará de nuevo una escena romántica con Daga, por lo que decide participar en la Gran Cacería para impresionar a la princesa.

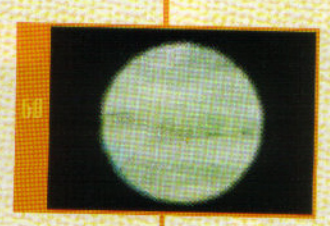

55


56


57

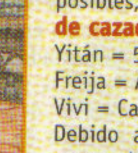

58


59

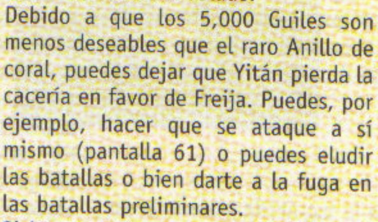

60

La Gran Cacería

Comprueba el equipo de Yitán antes de entrar en el concurso. La habilidad de Matabestias, que se encuentra disponible tras equiparle con la Manilla cuero, es especialmente útil. También asegúrate de equiparlo con el Organix. Haz una visita al Moguri del castillo para guardar tu partida antes de dirigirte hacia la Estación. Toma el Taxi neumático hasta el Distrito teatral, donde comienza la cuenta atrás de doce minutos. Durante este tiempo tienes que derrotar a tantos monstruos como te sea posible. Cuando queden menos de cuatro minutos, aparece un monstruo llamado Sagnar en la Plaza del Distrito comercial. Freija corre en tu ayuda según llegas a la Plaza. Dependiendo de quién gane la cacería, tu grupo recibirá uno de los tres objetos posibles, además de recibir el **Título de cazador** tras la batalla.



Yitán = 5.000 Guiles
Freija = Anillo de coral
Vivi = Carta barco volador



Debido a que los 5,000 Guiles son menos deseables que el raro Anillo de coral, puedes dejar que Yitán pierda la cacería en favor de Freija. Puedes, por ejemplo, hacer que se ataque a sí mismo (pantalla 61) o puedes eludir las batallas o bien darte a la fuga en las batallas preliminares.
Si lo que quieres es que Vivi suba al podio de ganadores, tanto Freija como Yitán deben ser derrotados por el Sagnar. Para lograrlo, haz que se ataquen entre ellos aparte de ser atacados por el Sagnar, y no utilices Pociones para curarles.



62

Si te inclinas por Yitán como el ganador del concurso de caza, puedes acabar con Freija por medio de ataques durante la batalla con el Sagnar (pantalla 62). Independientemente de la estrategia elegida, haz que Yitán robe los Guantes mitrilo y el Tenedor aguja del monstruo. Al terminar el concurso, se restablecen automáticamente la VIT y los PM de todos los personajes.

Hacia Burmecia

El Gran Duque Cid entrega el premio al ganador de la cacería. A tal tiempo llega un mensajero que trae noticias devastadoras: ¡Burmecia ha sufrido un ataque de Magos Negros! El grupo decide acudir en auxilio de la ciudad asediada. Como nativa Burmeciana, Freija decide aliarse al grupo. Yitán, preocupado por la seguridad de Daga, sugiere que es mejor que se quede en Lindblum. Sin embargo, la princesa tiene sus propios planes... y está decidida a viajar a Alexandria con Steiner para averiguar si su madre, la Reina Brahne, está involucrada en los dramáticos acontecimientos. Lleva a Yitán, Vivi y Freija hacia el ascensor y dirígete hasta el Nivel inferior. Allí encuentras un par de carros mecánicos que se dirigen hacia la Puerta del dragón de la tierra y la Puerta del dragón marino respectivamente. Los coleccionistas de cartas deben escoger el que lleva a la Puerta del dragón marino primero y recoger la **Carta Bomut** (pantalla 63), pero la Puerta del dragón de la tierra es tu siguiente destino. Haz acopio de los brebajes que te ofrece el viajante. Vas a necesitar unos cuantos ya que Daga no se encuentra contigo para curar a tus personajes. Una reserva de al menos 50 Pociones y una cantidad considerable de Colas de fénix te será de gran ayuda en tu viaje. Recoge la **Tienda de lona** que se encuentra escondida detrás de la plataforma (pantalla 64) y pide al Moguri que te guarde la partida. No te olvides de equipar a Freija con sus Habilidades antes de partir. El soldado te explicará cómo llegar hasta la Gruta de Gizamaluke si le preguntas.


63


64

Continente de la Niebla - Gran llanura de Yun

De nuevo en camino

La Gruta de Gizamaluke yace al norte de la Puerta del dragón de la tierra. La cueva de la montaña aparece marcada en tu mapa (pantalla 65). Puedes embarcarte en una serie de miniaventuras, pero no son cruciales, y se pueden acometer más tarde. Aun así, vale la pena visitar el Pantano de los Qu, situado entre la Puerta del dragón de la tierra y la Gruta de Gizamaluke, donde se te brinda la posibilidad de reclutar a un nuevo miembro en tus filas.

Al echar un vistazo al mapa, se revela otro destino más al este: el Bosque de los Chocobos. En este lugar, podrás montar en uno de los pájaros legendarios.

Pantano de los Qu

El Pantano de los Qu se encuentra de camino hacia la Gruta de Gizamaluke (pantalla 66). Entra al pantano y sigue por el tablón de madera hasta Mogurato, quien de nuevo te dará muestras de su sabiduría si le preguntas. Si pasas a través de los juncos llegas a un Estanque, donde conocerás a una extraña criatura. Pulsa el botón ⊗ para atrapar una rana (pantalla 67), y después dirígete a la criatura. Su nombre es Quina y le seduce la idea de viajar contigo para poder catar los manjares culinarios de otros países.

Permite que Quina vaya contigo: puede que sea un poco rara, pero dispone de una destreza especial que va a ser muy útil para tu grupo. Al utilizar el comando Engullir, Quina puede devorar a sus contrincantes una vez que hayan perdido un 75% de su VIT. Cuando entra en Trance, Quina puede tratar de Engullir un monstruo una vez que haya perdido un 50% de su VIT. Si sale con éxito de su intento, Quina puede añadir una de las Habilidades del monstruo a su repertorio de Magia azul.

Intenta, por ejemplo, Engullir un Sapo gigante (pantalla 68). Esto capacitará a Quina para aprender ¡CROAC!. El poder de este ataque depende del número de ranas que atrapes en el Estanque. Tras haber atrapado un cierto número de ranas, aparece la Maestra Quera y recompensa a Quina con objetos de un valor cada vez mayor. Trata de dejar escapar al menos a una rana macho y otra hembra para que la población se regenere más rápido.

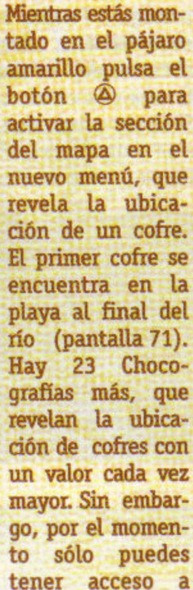
Bosque de los Chocobos

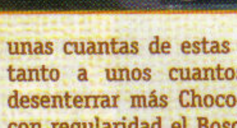
En este lugar vas a encontrar muestras de gran hospitalidad: el Moguri que reside en este lugar te va a ofrecer Verdura gysal. Esta hierba te permite llamar a un Chocobo en cualquier lugar donde encuentres sus huellas en el mapa del mundo (pantalla 69). Busca las huellas y utiliza la **Verdura gysal** del menú de Objetos. El Chocobo no sólo te llevará hasta tu destino con mayor rapidez, sino que también evitarás encuentros con enemigos por el camino. Si vuelves al Bosque de los Chocobos con el Chocobo, puedes comprar más **Verdura gysal** o puedes tomar parte en una pequeña búsqueda de tesoros por un módico precio. Puedes escarbar con el Chocobo en busca de objetos (pantalla 70). Tarde o temprano vas a desenterrar una **Chocografía**. Mientras estás montado en el pájaro amarillo pulsa el botón Ⓐ para activar la sección del mapa en el nuevo menú, que revela la ubicación de un cofre. El primer cofre se encuentra en la playa al final del río (pantalla 71). Hay 23 Chocografías más, que revelan la ubicación de cofres con un valor cada vez mayor. Sin embargo, por el momento sólo puedes tener acceso a unas cuantas de estas Chocografías, y por lo tanto a unos cuantos tesoros. Si quieres desenterrar más Chocografías, puedes visitar con regularidad el Bosque de los Chocobos.

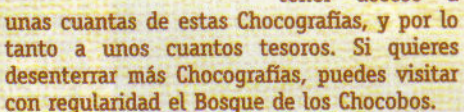
69

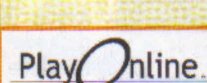

70

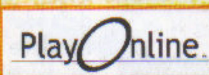

71









PALABRA CLAVE: S-CHOCHES

SECRETO

¿Vale la pena ir en busca de tesoros con el Chocobo? ¡Por supuesto que sí! PlayOnline te revela los tesoros que te están esperando.

Puerta del Sur

Tu Chocobo te lleva hasta la Puerta del Sur que está en el este (pantalla 72). Bebe el agua de la fuente para restablecer la VIT y los PM de todos los miembros del grupo. Puedes encontrar **Café mokka** justo a la derecha del manantial y una dosis de **Éter** yace cerca de la barrera derecha del puente.

72















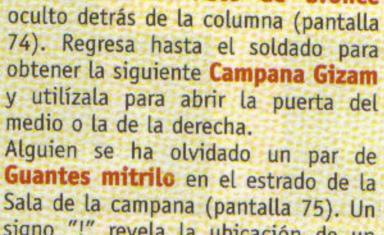

Gruta de Gízamaluke

¡Ábrete, Sésamo!

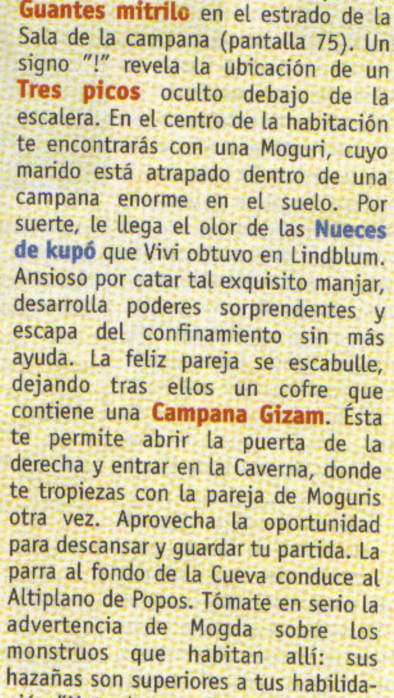
Al controlar a Yitán, tiende al soldado moribundo. Éste te entrega una **Campana Gizam** que abre la puerta de piedra. Al otro lado, Ton y Son van a dejar sueltos a un par de Magos Negros tipo A (pantalla 73). Se parecen mucho a los Valses Negros pero son bastante más débiles. Tras la batalla, tu camino está bloqueado por tres puertas, y necesitarás otra Campana Gizam para poder proseguir. Puedes volver a la entrada y registrar el cadáver del soldado para encontrar una, o bien derrotar al Mago Negro tipo A que está deambulando por el centro del vestíbulo. A partir de aquí, puedes salir de la caverna a través de la ruta más corta, o bien puedes hacer una exploración completa del lugar.
Si tienes prisa, abre la puerta del medio con tu **Campana Gizam** para acceder a la Sala de la campana. Si estás más interesado en obtener equipo para Quina, debes hacer sonar la campana en la puerta de la izquierda, donde vas a encontrar un **Peto de bronce** oculto detrás de la columna (pantalla 74). Regresa hasta el soldado para obtener la siguiente **Campana Gizam** y utilízala para abrir la puerta del medio o la de la derecha.



73



Alguien se ha olvidado un par de **Guantes mitrilo** en el estrado de la Sala de la campana (pantalla 75). Un signo "!" revela la ubicación de un **Tres picos** oculto debajo de la escalera. En el centro de la habitación te encontrarás con una Moguri, cuyo marido está atrapado dentro de una campana enorme en el suelo. Por suerte, le llega el olor de las **Nueces de kupó** que Vivi obtuvo en Lindblum. Ansioso por catar tal exquisito manjar, desarrolla poderes sorprendentes y escapa del confinamiento sin más ayuda. La feliz pareja se escabulle, dejando tras ellos un cofre que contiene una **Campana Gizam**. Ésta te permite abrir la puerta de la derecha y entrar en la Caverna, donde te tropiezas con la pareja de Moguris otra vez. Aprovecha la oportunidad para descansar y guardar tu partida. La parra al fondo de la Cueva conduce al Altiplano de Popos. Tómate en serio la advertencia de Mogda sobre los monstruos que habitan allí: sus hazañas son superiores a tus habilidades actuales de lucha (ver abajo, la sección "Mata dragones").



74



75

Al salir de la Cueva a través de la entrada principal, vas a recibir una **Campana sagrada**, que te permitirá abrir la puerta de la izquierda en la Sala de la campana. Comprueba tu equipo antes de seguir adelante, ya que tu anfitrión te ha preparado una bienvenida un tanto hostil.

Mata dragones

La verdad es que no hay mucho que hacer en los alrededores del Altiplano de Popos aparte de luchar contra de unas criaturas temibles. Los monstruos que moran en esta altiplanicie son prácticamente imposibles de vencer en este momento, incluso las formidables Garudas son presa fácil comparadas con los temibles Gran dragones (pantalla 76). Si eres capaz de sobrevivir a la batalla serás recompensado espléndidamente: ¡35,208 EXP!



76

Gizamaluke

Gizamaluke está bajo el control de Son y Ton. Este enemigo utiliza Voz silenciosa para contestar cualquier ataque mágico con Voz silenciosa. Puedes simplificar esta batalla utilizando una Tienda de lona sobre Gizamaluke (pantalla 77). Existe una alta probabilidad de que esto provoque un estado negativo como la Mudez o la Ceguera en tu contrincante. Intenta esto sólo al principio de la batalla: si no es tu día de suerte, la Tienda de lona puede que cure completamente a Gizamaluke. Por supuesto, sería más útil si Yitán entrara en Trance durante este encuentro.



77

NOMBRE:	VIT:	PM:	Nvl:
Gizamaluke	3.175	502	16

PUNTOS DÉBILES: Matapájaros, Electro, Aire

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Elixir, Tres picos

EXP:	PH:	Guiles:
0	5	800

OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: Tienda de lona

CARTA: Sable de mitrilo

Puerta del Sur

Puerta de Borden

Una vez que hayas derrotado a Gizamaluke, la acción salta a Steiner y Daga, que se encuentran de camino hacia Alexandria. Gracias a una estrategia ideada por la princesa, se les concede el permiso para atravesar la puerta.

Al lado del barril, examina el cofre de la izquierda para recoger una **Pala de martina**. Tu siguiente tarea es pasar inadvertido hasta el callejón de la derecha. Por ahora no puedes abrir el cofre situado encima del carro - vas a tener que esperar un tiempo antes de que puedas volver para abrirlo.

Habla con Mary, la dependienta y ofrécele unas palabras de consuelo. Después dirígete al Obrero de la izquierda, cerca de la puerta y finalmente dirígete al Joven serio a la derecha. Tras esto, serás libre de proseguir tu camino. Antes de colarte en el callejón, un guardia corre hacia ti y le concede a Steiner un **Salvoconducto**. ¡Ha llegado la hora de atravesar el arco!

En la plaza enfrente del tren, encontrarás un cofre que contiene una **Poción**, y la tienda local vende los brebajes de costumbre. Puede que Daga no necesite nada, pero debido a que todos los personajes pueden acceder al inventario, no es mala idea abastecerse de Pociones y cosas por el estilo para Yitán y sus camaradas. "Actualiza" el equipo de Daga y de Steiner y guarda tu partida.

En este punto has agotado todas las opciones posibles en la Estación de Borden, así que dirígete al Conductor (pantalla 78) y toma asiento en el tren. La aventura continúa como el personaje de Yitán, que está listo para salir de la Gruta de Gizamaluke con sus compañeros.


78



Continente de la Niebla - Cuenca de Disbon

Un viaje a través del campo

Tu siguiente destino aparece marcado en tu mapa (pantalla 79). No te sorprendas al ver el punto que parpadea en el mapa: indica la ubicación actual del Chocobo (siempre y cuando te hayas hecho con uno de esos animales con plumas). Comprueba las Habilidades de tus personajes - puede que tus compañeros hayan aprendido algunas nuevas tras haber ganado un número de PH en la batalla con Gizamaluke. De ser así, cambia sus equipos para que puedan aprender otras Habilidades.

A medio camino de Burmecia, puedes ver la Puerta del Norte al este (pantalla 80). Haz una breve parada para recoger una **Tienda de lona** y una **Ultrapoción**. Incluso puede ser una buena idea llamar a un Moguri y guardar tu partida antes de entrar en Burmecia.


79


80















Reino de Burmecia

Arriba, abajo

La patria de Freija ofrece un escenario de destrucción desgarrador. La armada de los Magos Negros ha llevado a cabo concienzudamente su trabajo (pantalla 81). Puedes encontrar **Cáncer**, la segunda medalla Stellazio, detrás del carro volcado en el Suburbio (pantalla 82). Dirígete hacia el centro de la ciudad hasta que te tropieces con Ton y Son de nuevo. Igual que en la Gruta de Gizamaluke, van a dejar sueltos a un par de Magos Negros tipo A. Ha llegado la hora de dar a estos dos bufones fastidiosos su merecido. Al finalizar esta batalla debes explorar Burmecia, así que sube las escaleras de la derecha.

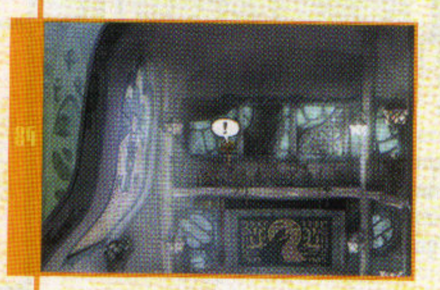




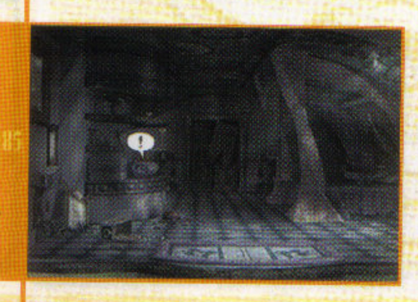
Dentro de la casa, hay un cofre en la parte inferior de las escaleras que contiene una **Aguja de oro** (pantalla 83). Crees haber visto un cofre en el piso de arriba, ¡pero resulta ser un monstruo Cofre mágico! Puedes evitar este encuentro si sales de la habitación directamente por la puerta de la izquierda. Si decides entablar una batalla contra el Cofre mágico, ten en cuenta que el monstruo invoca un Wais mágico. Derrota al Cofre mágico primero, si no seguirá invocando nuevo apoyo. También tienes otra opción: puedes hacer que Quina trate de Engullir un Wais mágico. Esto le permite aprender Martillo mágico.



Debido a que la puerta grande de la siguiente sala todavía no puede abrirse, simplemente continúa hacia la izquierda. Ten cuidado si quieres recoger el cofre que contiene las **Botas de titán** al fondo del rellano (pantalla 84). Camina en vez de echar a correr. Si vas corriendo hacia él, el rellano se derrumbará y se te prohibirá el acceso al cofre permanentemente.



A la hora de la retirada, el rellano se desplomará inevitablemente detrás de ti. Esta vez, el efecto es intencionado, ya que el rellano que se ha caído tenderá un puente en el hueco del piso de abajo. Vuelve al lugar donde te atacaron el par de Magos Negros tipo A.



Desde aquí, pasa por la puerta de la izquierda y recoge una **Aguja de oro** y una **Poción** de los dos cofres que yacen en el piso bajo. Otro Cofre mágico se esconde arriba. La puerta de la derecha conduce hacia la Casa del arquitecto. Acércate a la ventana y sal al balcón, desde donde puedes saltar hasta otra sección de la mansión. Dirígete al Soldado burmeciano encogido de miedo en el suelo, el cuál menciona una **Campana égida** que puedes encontrar debajo de la cama después de la charla. También hay una dosis de **Éter** escondida detrás de las estanterías (pantalla 85).

Regresa de nuevo a la puerta grande en el otro lado del edificio y haz sonar la **Campana égida**. Sigue el Camino, y habla con los soldados que se están escapando y sube las escaleras hacia el Distrito de la nobleza.



El principio del fin

Atraviesa el arco en el piso bajo, donde podrás salvar la vida de un ciudadano Burmeciano que está herido. Luego sube las escaleras y entra en el edificio por la puerta de la izquierda. Tras unos pasos, la puerta de la derecha conduce a un callejón sin salida. Los dos cofres guardan una **Tienda de lona** y una **Cola de fénix**. Puedes ignorar el cofre al fondo del pasaje; se trata de otro Cofre mágico. Atraviesa la puerta para entrar en la Plaza del palacio (pantalla 86).





La casa de la izquierda es el Almacén de armas, donde Freija encuentra una **Lanza de mitrilo** que te puede servir para tu equipo. La puerta de la derecha conduce a la Sala de los tesoros,

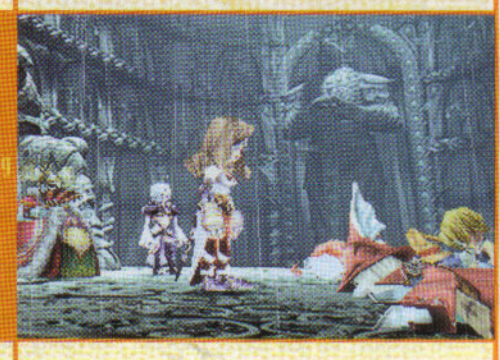
donde un Moguri se ha instalado como en su propia casa. Abre el cofre y equipa a Vivi con el **Bastón de rayo**. Stiltzkin llega en ese momento y te sugiere que compres una Aguja de oro, una Ultrapoción y una dosis de Éter por la suma de 333 Guiles. Asegúrate de aceptar su oferta; más tarde no te vas a arrepentir.

Echa un vistazo a los productos que se te ofrecen en la MoguTienda. Puedes encontrar nuevos objetos para tu equipo así como los brebajes de costumbre. Cura a tus personajes o utiliza una Tienda de lona, y luego guarda tu partida. Antes de partir hacia el palacio, equípate con cualquier objeto que absorba o disminuya el daño producido por Electro, como el Anillo de coral.

Freija cae de rodillas ante las paredes del palacio. Deja que disfrute de un momento de contemplación antes de seguir adelante. Tus temores se han confirmado: la Reina Brahne, en efecto, ha contribuido materialmente a los ataques. Pero ¿cuál es el último objetivo? ¿Y qué papel desempeña el misterioso Kuja (pantalla 87) en todo esto? Por desgracia, la temible guerrera Beatrix se interpone entre tú y tus respuestas.



88



89

Beatrix

Tu grupo es incapaz de derrotar a Beatrix. Tras haber transcurrido un periodo de tiempo determinado, o tras haber perdido 3,630 VIT, Beatrix pone fin a la batalla utilizando su ataque Devastación (pantalla 88). Elige el comando Robar de Yitán para quitar el Peto de cadena y el Sable de mitrilo a Beatrix, siempre y cuando estés bien protegido contra los ataques de Electro de Beatrix. El hechizo de Electro+ de Vivi y el comando de Salto de Freija son bastante eficaces.

Una vez que Beatrix pierde el interés por la batalla, la VIT de todos los miembros del grupo que están todavía conscientes se ve reducida a 1. La reina y su séquito se trasladan hacia Cleyra, dejando atrás a la banda derrotada de Yitán.

Termina el CD 1, y puedes guardar tu partida (pantalla 89).

NOMBRE: Beatrix	VIT:	PM:	Nvl:
	3.630	3.467	14

PUNTOS DÉBILES: Comehombres

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Cola de fénix, Peto de cadena, Sable de mitrilo

EXP:	PH:	Guiles:
0	0	0

OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: –

CARTA: –

Puerta del Sur



Billetes, por favor

Yitán, Vivi, Freija y Quina sufren una derrota espectacular en la batalla de Burmecia, pero Steiner y Daga no tienen conocimiento del desarrollo de los hechos. La princesa y su caballero todavía viajan de vuelta a Alexandria. A pesar de que Daga se niega a creer los rumores de que su madre, la Reina Brahne, es responsable por la guerra que ha estallado, está dispuesta a pedir explicaciones. La princesa y Steiner se apean en la Estación de la cima para cambiar de tren.

Entra en la Sala de espera y recoge una **Cola de fénix** del cofre (pantalla 1). Allí también encontrarás a un moguri. Después de hablar con el Empleado, Daga oye una voz familiar que proviene de la puerta. Entra a la pantalla contigua y luego regresa a la Sala de espera. El tren para en el andén después de que hayas hablado con Cinna, Marcus y Steiner. En el vagón del tren, Marcus cuenta que está buscando Aguja de platino, una medicina para curar a Blank. Durante el viaje, si te diriges a Marcus de nuevo, realizarás una parada no prevista en medio del páramo.



Amigos por correspondencia

En el mostrador al lado del moguri (pantalla 2) puedes comprar diferentes piezas para tu equipo, incluyendo armas para que Daga aprenda nuevas habilidades. Piensa un momento en los otros personajes, que actualmente se ven obligados a proseguir sin la destreza curativa de Daga.



Si procedes a repartir las cartas de la MoguRed, de vez en cuando recibirás Nueces de kupó. Debido a que sólo puedes llevarlos de una en una, acostúmbrate a visitar la pareja de moguris en la Gruta de Gizamaluke. El marido moguri siempre te agradecerá las Nueces de kupó...

Vals Negro 3

Es hora de que te libres de una vez de esta criatura inoportuna. Debido a que Vals Negro tiene órdenes de traer a la princesa de vuelta a casa con vida, sólo va a atacar a tus personajes varones. En realidad no se trata de una batalla muy dura, por lo que Marcus puede aprovechar la oportunidad para poner a prueba sus dotes de ladrón y robar dos bastones a Vals Negro que le van a venir muy bien a Vivi. Si Steiner y Marcus quedan fuera de combate, Vals Negro se atacara a si mismo (pantalla 3).





NOMBRE:	VIT:	PM:	Nvl:
Vals Negro 3	1.292	344	9

PUNTOS DÉBILES:
Hombre, Matapájaros, Aire

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR:
Bonete, Bastón de rayo, Vara de fuego

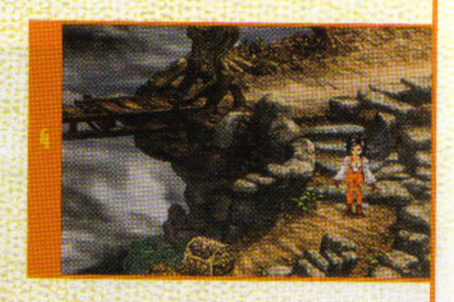
EXP:	PH:	Guiles:	OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA:
0	0	864	–

CARTA: –

¿Derecha o izquierda?

Daga decide ayudar a Marcus a encontrar la Aguja de platino. Después de dejar la Estación de Alexandria, cuyo único interés es una Tienda, llegas a un cruce. La Puerta de Dali está a la izquierda mientras que Treno, tu destino, se encuentra a la derecha.

Al final del puente encontrarás un cofre que contiene la nada despreciable suma de **1.610 Guiles** (pantalla 4). Ahora sólo te queda atravesar la Puerta de Treno, que el guardia estará encantado de abrirte una vez que le hayas mostrado tu **Salvoconducto**.



Desvío hacia Dali

Habla con el guardia en la Puerta de Dali, quien te va a dejar pasar puesto que dispones de un Salvoconducto. Sin embargo, pocas cosas han cambiado en la aldea que merezcan la pena. Puedes encontrar información adicional sobre el juego de cartas en la Tienda, y la campesina ya no te está bloqueando el paso para recoger el cofre en el campo, que contiene una dosis de Elixir (pantalla 5).



Continente de la Niebla - Meseta de Bendini

Bienvenido a Treno

Es casi imposible que la ciudad de Treno pase desapercibida. Se encuentra situada justo al frente a tan sólo unos pasos y también está marcada en tu mapa. Si decides explorar los alrededores antes de entrar en Treno, puedes encontrar una cueva al sudeste de la ciudad, al fondo del bosque (pantalla 6), donde puedes abrir dos cofres que contienen **Éter**, y hay también un manantial de agua caliente en el que tu grupo puede reponer su VIT y PM en todo momento. Puedes recoger otro **Éter** en la cueva siguiente. Aparte de estos nuevos hallazgos, no hay mucho más que hacer en la Casa de Quan por el momento, aunque puede valer la pena visitar este lugar más adelante.


6

Treno

Paraíso de ladrones

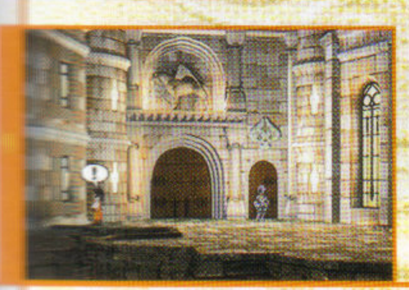
Al llegar a Treno, Marcus y Steiner discuten. El virtuoso caballero no está muy convencido de que Marcus intente utilizar las tretas propias de su oficio como criminal para hacerse con la Aguja de platino. Daga aprovecha este episodio para desaparecer y explorar Treno por su cuenta. Por fin dejan a Steiner que se las arregle solo, y puedes elegir cuál de las dos STAs quieres ver al pulsar el botón SELECT.



Inspecciona la fuente a tu izquierda, y si quieres puedes arrojar 10 Guiles al agua. Si repites esta acción 13 veces, recibirás como recompensa la valiosa medalla Stellazio **Géminis**.

Después dirígete hacia la derecha e introdúcete en los Barrios bajos de Treno. Los dos cofres cerca de la Tienda contienen una **Carta yeti** y **1 Guil**, y vas a encontrar la medalla Stellazio **Tauro** detrás de la tienda (pantalla 7). En el momento en que pasas por debajo de la torre de la Mansión del señor Knight, el moguri del lugar aparece y se afinca fuera de la Tienda (pantalla 8).

Algún alma caritativa ha dejado **2.225 Guiles** para ti fuera de la Mansión del señor King (pantalla 9). Si anteriormente contemplaste la STA titulada Descuido, sólo debes entrar a la Subasta (como Steiner) tras haber visitado la Mansión del señor Bishop, donde el Orfebre forja algunos objetos especiales. Vas a encontrar a Daga en la Subasta, y puedes unirte a ella para buscar a Marcus. Él está en la Taberna, donde puedes quedarte a descansar por la suma de 100 Guiles.



Elige tus STAs

En la Puerta puedes elegir entre dos STAs, y se te van a ofrecer más opciones de STAs cada vez que entres a una nueva sección de Treno. Aunque dan un toque de color, no hay mucha necesidad de contemplar esas STAs. Presencia es la única STA que se desarrolla automáticamente, tan pronto como llegas a la Subasta. Sin embargo, sí hay una STA especial. Al entrar a Treno por primera vez, puedes optar por ver la titulada Descuido, la cual muestra el momento en el que un ladronzuelo del lugar "levanta" 1.000 Guiles a Daga. Pulsa el botón ⊗ tan pronto como aparezca el símbolo "!" sobre la cabeza de Daga para reducir el robo a sólo 500 Guiles. Esta inversión involuntaria tiene su fruto cuando (como Steiner) te diriges a la Mansión del señor Bishop donde te vas a topar con el delincuente, un Cuatro brazos (pantalla 10). Si te diriges a él, te entregará un **Cinto de poder** en compensación por las molestias.

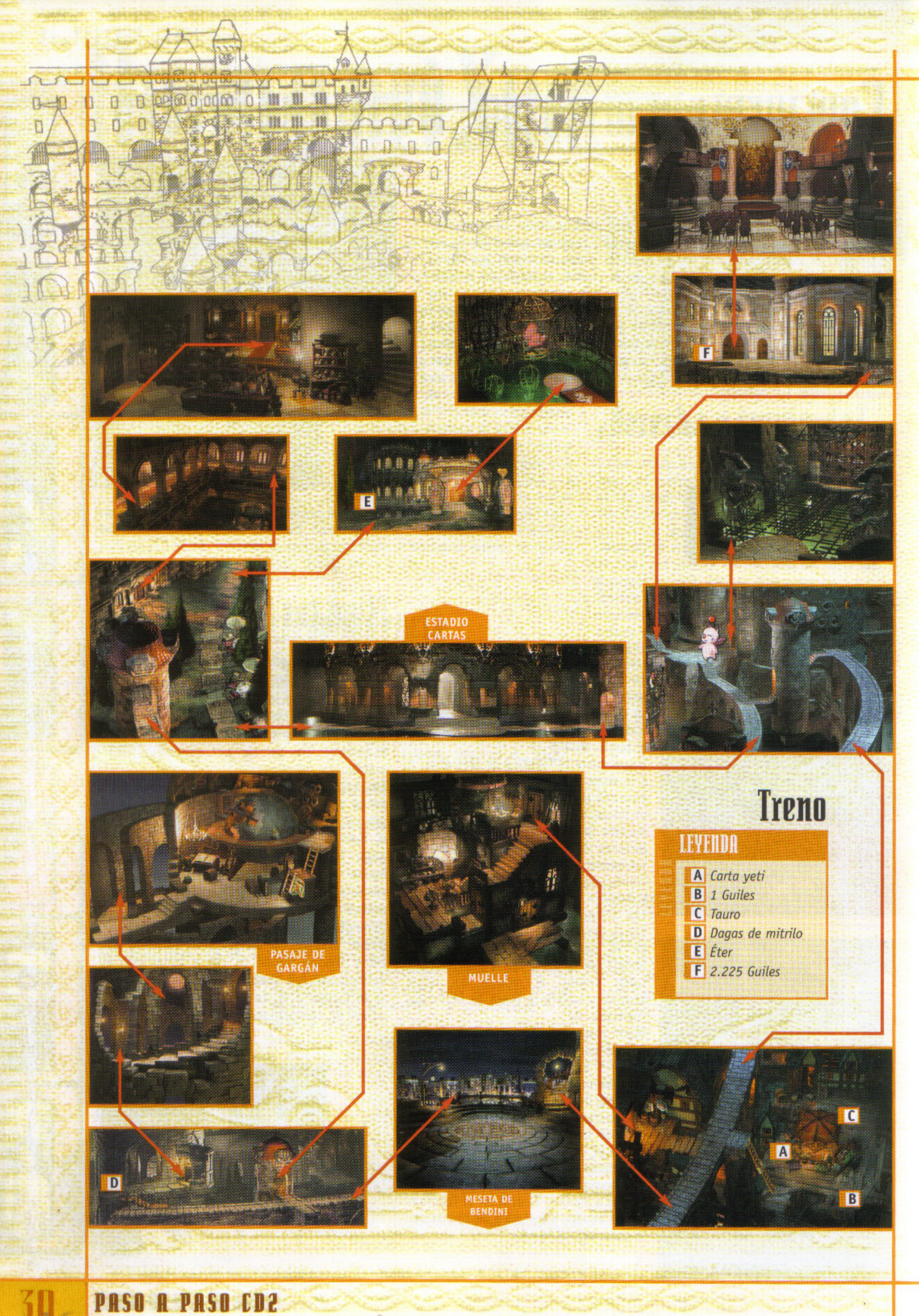

10









Treno

LEYENDA

- **A** Carta yeti
- **B** 1 Guiles
- **C** Tauro
- **D** Dagas de mitrilo
- **E** Éter
- **F** 2.225 Guiles

El monstruo del sótano

La Tienda en la Mansión del señor Knight pone a la venta un gran surtido de nuevos objetos. No hace falta que malgastes tu dinero en un Bastón de hielo o una Vara de fuego, ya que muy pronto encontrarás una de cada. Asegúrate de preguntar a la tendera por el monstruo. Si te diriges a ella de nuevo te ofrece la posibilidad de entablar una batalla contra la bestia, un Grifo (pantalla 11). Si sales victorioso, serás recompensado con una **Carta Tomberi**. Si por el contrario, eres vencido, tu personaje saldrá malparado con sólo 1 VIT.



Si regresas a Treno más tarde, puedes encontrar más monstruos en el sótano. Si te enfrentas a ellos, puedes recibir recompensas muy atractivas.

¿Alguien da más? ¡Vendido!

Entre los cuatro objetos en la Subasta puedes encontrar piezas valiosas para tu equipo como por ejemplo un Anillo espejado. Dirígete hasta el estrado si quieres pujar por un objeto (pantalla 12). Es mejor esperar hasta que el subastador pregunte "¿Alguien da más?" antes de pujar, ya que si entras en escena demasiado pronto vas a forzar la subida de los precios sin necesidad. Aunque si te paras a pensar en la riqueza de las gentes del lugar, quizás se te quiten las ganas de pujar.



Cuatro ases en la manga

El Portero fuera del Estadio de las cartas (pantalla 13) estará encantado de explicarte el Tetra Master con todo detalle. Su colega en la taquilla vende cartas Duende, Flan, Esqueleto y Fang por 100 Guiles cada una. Si quieres ganar unas cuantas cartas, entra en el edificio y echa una partida.



La Reina de medallones

Puedes entregar tus medallas zodiacales Stellazio en la Mansión de Queen, donde Stella Queen te dará a cambio valiosas recompensas. Luego habla con su sirvienta para cobrar tu deuda. A estas alturas deberías haber encontrado ya cuatro medallas Stellazio (pantalla 14). Incluso cuando hayas recogido y entregado las doce medallas, tu búsqueda todavía no habrá acabado... pero aún queda mucho tiempo.



Fuera de la mansión, vas a encontrar una dosis de **Éter** a la orilla izquierda del lago.

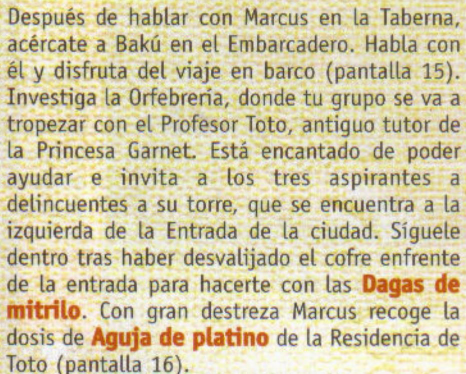


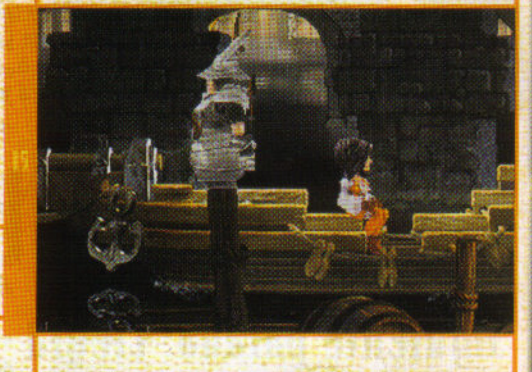


La poción para Blank

Después de hablar con Marcus en la Taberna, acércate a Bakú en el Embarcadero. Habla con él y disfruta del viaje en barco (pantalla 15). Investiga la Orfebrería, donde tu grupo se va a tropezar con el Profesor Toto, antiguo tutor de la Princesa Garnet. Está encantado de poder ayudar e invita a los tres aspirantes a delincuentes a su torre, que se encuentra a la izquierda de la Entrada de la ciudad. Síguele dentro tras haber desvalijado el cofre enfrente de la entrada para hacerte con las **Dagas de mitrilo**. Con gran destreza Marcus recoge la dosis de **Aguja de platino** de la Residencia de Toto (pantalla 16).

Ha llegado la hora de partir hacia Alexandria. Tras una charla, el Profesor Toto abre una escotilla. Sube por la escalera y salta dentro del pozo que conduce hasta las entrañas de la ciudad, el Pasaje de Gargán.









PASO A PASO CD2

Pasaje de Gargán

Transporte público de otra clase

Puedes subir por la escalera para volver a Treno en cualquier momento; allí puedes obtener nuevo equipo o descansar. Al lado de esta escalera hay un moguri. Una STA titulada Crimen y castigo muestra cómo Cinna paga el precio por haber ignorado las órdenes de Bakú.

Entre tanto, el Profesor Toto te pide que le ayudes a encontrar la Palanca de cambio. No hay ningún problema: está al fondo del pasaje de la izquierda, donde también vas a encontrar un par de cofres que contienen un **Peto de cadena** y una **Cola de fénix**. Baja la palanca (pantalla 17) y regresa a la Entrada.

Luego camina a la derecha hacia el Área de embarque. Las dos verjas que estaban bloqueando tu camino están abiertas ahora, aunque la palanca no tiene todavía ningún efecto. Dirígete al área de detrás y tira de la cadena en el Punto de cambio para llamar a un Gargán. Se trata de un tipo de transporte público completamente novedoso – muy ecológico aunque un poco raro. Tira de la palanca en el Área de embarque para hacer parar al Gargán, y asegúrate de que tu grupo ha descansado y está bien equipado antes de tirar de la palanca para partir.


17

Larválida

No estarías pensando que tu viaje a Alexandria iba a ser aburrido, ¿verdad? Justo en el momento en que empiezas a disfrutar del viaje, Larválida ataca. Debido a que esta criatura se concentra solamente en un adversario durante cada turno (pantalla 18), vas a ser capaz de derrotarle sin gran dificultad. Daga puede hacer uso de la Cura para sanar las lesiones a tiempo mientras que Steiner ataca al monstruo. Por otro lado, Marcus podría concentrarse en robar objetos a Larválida. Haz que Daga lance Cura veneno o haz uso del Antídoto o Panacea si el monstruo envenena a uno de los miembros.


18

A menos que necesites sus poderes curativos, puedes mantener a Daga de reserva si usas el botón △ para cambiar a otro personaje. Con ello te aseguras de que Daga esté disponible en el instante en que uno de sus compañeros esté lesionado. Vas a encontrar esta estrategia muy útil en la mayoría de los enfrentamientos con los enemigos, debido a que Daga no es capaz de infligir mucho daño con sus ataques físicos.

Por desgracia, Larválida se retira antes de que puedas derrotarle – de forma que es fácil que trate de tenderte una emboscada más tarde.

NOMBRE:	VIT:	PM:	Nvl:
Larválida	2.296	3.649	13

PUNTOS DÉBILES: Frío

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Manilla de hueso, Tenedor mitrilo

EXP:	PH:	Guiles:
0	0	0

OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: –

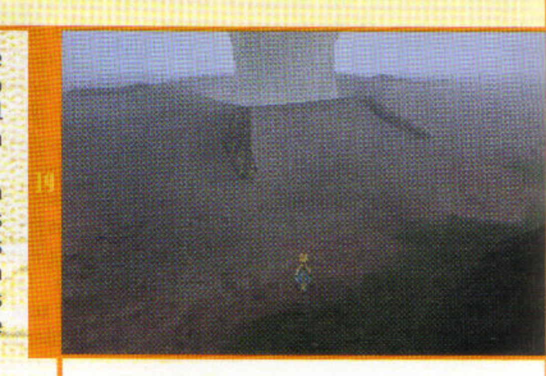
CARTA: –

Continente de la Niebla - Cuenca de Disbon

Siguiente parada: Cleyra

La princesa y sus dos acompañantes han caído de lleno en la trampa de los mañosos bufones de corte, Ton y Son. Incluso Steiner está empezando a sospechar que la Reina Brahne no siente mucha preocupación por el bienestar de su hija. Antes de que averigües lo que va a pasar, la escena cambia de nuevo a Yitán y sus amigos.

Si tienes **Nueces de kupó**, puedes entregárselas al marido moguri de la Gruta de Gizamaluke. A cambio recibirás una recompensa. Equipa a tus personajes con los nuevos objetos que has adquirido en Treno y sus alrededores, y prepárate para partir hacia Cleyra. La ciudad yace oculta dentro del tornado al sudoeste de Burmecia (pantalla 19), y puedes encontrar este lugar marcado en tu mapa. Guarda tu partida mientras te encuentras todavía en el Continente de la Niebla.


19

Tronco de Cleyra

Un árbol bajo el que cobijarse ...

El camino hacia Cleyra, el asentamiento legendario en la copa del árbol, es largo y arduo. Mira las ubicaciones de objetos en el mapa de la página 34, y continúa por el inhóspito tronco gigante hasta que llegues a una puerta cerrada, que puedes abrir utilizando la palanca sobre las escaleras.
En tu ascenso por el árbol cavernoso, tarde o temprano vas a ser atacado por un Gólem. Este monstruo consta de dos partes, y observaras que al atacar su cuerpo vas a inhabilitar al Gólem sólo por un instante. Debes concentrar tus ataques en el minúsculo Núcleo (pantalla 20) para derrotar al monstruo definitivamente. Debido a que el Núcleo es













particularmente vulnerable al daño provocado por el Frío, haz que Vivi esté equipado con el Bastón de hielo para aprender Hielo +, el hechizo más útil aquí. Si te has olvidado de comprar este arma en Treno puedes encontrar uno en el Tronco del árbol (pantalla 21).
Vas a encontrarte con otro tipo de monstruo, el pájaro Dodo, que está merodeando fuera del árbol gigante. Tiene el hábito morboso de devorar a sus contrincantes como aperitivo (pantalla 22). Aunque el personaje devorado de tu equipo se reúne a los demás después de la batalla, no recibirá ni EXP ni PH. Si te es posible, equiparte con la habilidad Matapájaros para sentenciar el combate más rápido.
Tras salir de la primera caverna, puedes trepar por una raíz en el exterior (pantalla 23). Sin embargo, no vas a llegar muy lejos por ahora, así que es mejor si sigues el sendero hasta el final. Allí vas a ver un agujero en el suelo que te llama la atención. Haz que Yitán meta la mano para así activar el interruptor para desviar el caudal de arena dentro del árbol. Entonces podrás subir por la raíz para llegar a una nueva cueva.
Los dos cofres son muy tentadores, pero siguen inaccesibles por ahora (pantalla 24). Tras cruzar el puente colgante, te vas a encontrar a la entrada de una vasta caverna con tres cofres. El cofre dentro del tronco del árbol es fácil que pase desapercibido (pantalla 25). Puedes continuar hacia la izquierda, o bien hacer una parada para recoger unos cuantos objetos más.

Las arenas del tiempo

Si tu intención es desvalijar el Tronco del árbol, camina hacia adelante por la caverna que contiene tres cofres. Vas a encontrar una manivela que te permite desviar el caudal de arena de nuevo. Regresa a la caverna, sal por la izquierda y dirígete hacia la derecha en la cueva contigua donde puedes abrir el siguiente cofre.

¡Cuidado! ¡Arenas movedizas!

Hay tres remolinos de arenas movedizas en la cueva siguiente. Para poder alcanzar el primer cofre, utiliza los botones de dirección del mando para pasar con mucho cuidado alrededor de estos lugares tan peligrosos. No hay forma de esquivar el tercer remolino de arena movediza. Tu única opción es pulsar constantemente el botón ⊗ tan rápido como puedas para poder escapar de la trampa y saltar a la izquierda (utilizando el botón de dirección) para así llegar a la salida. Si fracasas en tu intento, vas a tener que enfrentarte a uno o dos Alacranes (pantalla 26), y tras esto puedes salir de la cueva. Casi has llegado a tu destino. Saquea el cofre de detrás de las escaleras. Si quieres, puedes subir hacia Cleyra. Asegúrate de que Vivi está equipado con el Bastón de hielo si todavía no ha aprendido Hielo +, ya que ésta es tu última oportunidad para cambiar su equipo antes del siguiente enfrentamiento con un enemigo.







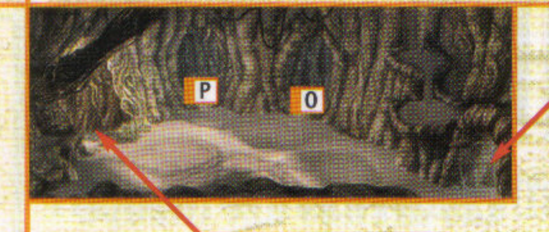




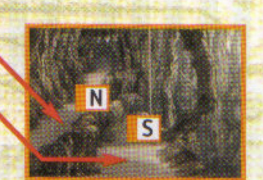












CLEYRA



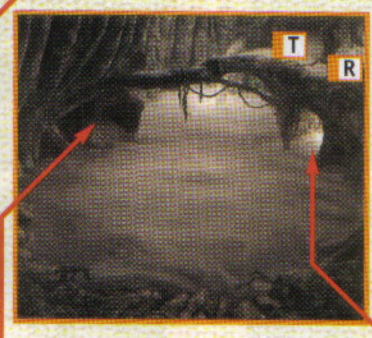




Tronco de Cleyra

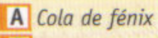








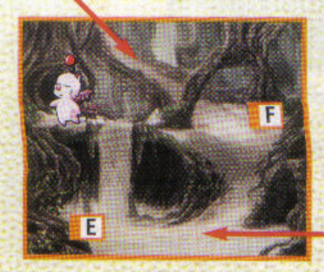


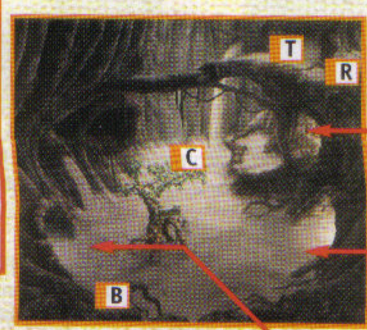


LEYENDA

- **A** *Cola de fénix*
- **B** *Botas de mago*
- **C** *Bastón de hielo*
- **D** *Éter*
- **E** *Tenedor aguja*
- **F** *Tienda de lona*
- **G** *Vara de fuego*
- **H** *Panacea*
- **J** *Botas de caza*
- **K** *Chaleco mitrilo*
- **L** *Guantes mitrilo*
- **M** *Poción*
- **N** *Elixir*
- **O** *Ultrapoción*
- **P** *900 Guiles*
- **Q** *Verdura gysal*
- **R** *Túnica de seda**
- **S** *Palanca, Interruptor y Manivela*
- **T** *Botas de mago **

* Todavía no tienes acceso a esos dos objetos. Sólo serán accesibles más tarde (ver la sección "Más vale prevenir que curar" mas adelante).









DESIERTO DE UBU



Pueblo de Cleyra

El ojo de la tormenta

Dos habitantes de Cleyra dan la bienvenida al grupo en la Entrada. Una de ellas escolta a Freija hasta el rey de Burmecia, mientras que la otra te ofrece una visita turística por el pueblo, que aunque no es obligatorio aceptar, te puede aportar información.

Ahora, Yitán es libre de explorar Cleyra. Utiliza esta oportunidad para recoger algunos objetos y para contemplar las STAs. El Soldado burmeciano Dhan está pluriempleado fuera de la Posada como vendedor ambulante del Almacén de armas (pantalla 27), de modo que si te diriges a él puedes averiguar qué objetos tiene a la venta. Vestal de las estrellas se encuentra en el Área del molino y te puede vender algunos brebajes (pantalla 28). Cuando te hayas quedado satisfecho de explorar a los alrededores, visita a la Sacerdotisa del bosque en el Gran Templo. Ésta te envía de vuelta a la Posada, donde Dhan llega corriendo sumido en el pánico: un Antoleón ha hecho prisionero a un niño. Antes de seguir al soldado hacia el Arenal, acuérdate de guardar tu partida en la Posada.



Más vale prevenir que curar

Si te pasaste por el Pantano de los Qu y reclutaste a Quina en tus filas, vas a poder ver dos STAs tituladas No hay comida, ñam y ¡Setas, ñam, ñam! entre otras. Observa ambas para desencadenar un minijuego. Guarda tu partida en la Posada antes de que Yitán se dirija hacia el Arenal que está cerca de la Entrada (pantalla 29), y ahí te encontrarás con Quina. Siempre a la búsqueda de nuevos manjares, Quina salta a las arenas movedizas cuando te diriges a ella. Yitán no tiene otra opción que seguirla.

¡Qué golpe de suerte! Aterrizas justo al lado del par de cofres que parecían inaccesibles en el Tronco del árbol, y que contienen unas Botas de mago y una Túnica de seda. Hay sólo un pequeño problema: Yitán y Quina tienen que apañárselas para volver a través del Tronco si quieren volver a Cleyra. Salta cerca de las parras y comienza tu viaje de vuelta.



Antoleón

El niño que ha sido capturado por el Antoleón parece familiar (pantalla 30). ¿Quién iba a pensar que Puck, de Alexandria, iba a resultar ser un niño de noble linaje?

Cuando el Antoleón es atacado físicamente, hace uso del ataque de Cuernos vengativos (pantalla 31), así que mantén tus armas enfundadas. Si es posible ten a tus personajes equipados con la habilidad Matabichos, que te va a ayudar si tienes que atacar físicamente. Haz que Vivi use Acumular durante cuatro o cinco veces para aumentar la fuerza de sus hechizos y elige el comando Robar de Yitán. El resto de los personajes pueden dedicarse a curar a los heridos. Restablece la VIT de todos rápidamente tras sobrevivir al ataque devastador de Tormenta de arena. La Magia azul de Viento blanco de Quina te va a ser especialmente útil aquí, junto con el Viento de Reis de Freija, que va a ayudar a los personajes a recuperar su VIT durante cada turno.

Vivi puede arrojar Hielo + una vez que esté preparado para atacar, ya que el Frío es el punto débil del Antoleón. Fíjate que los efectos de Acumular persisten incluso si Vivi queda fuera de combate y le revives de nuevo.





NOMBRE:	VIT:	PM:	Nvl:
Antoleón	3.938	3.950	16



PUNTOS DÉBILES: Frío

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Antimolestia, Chaleco mitrilo, Casco de oro

EXP:	PH:	Guiles:
0	5	1.616

OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: Éter, Antimolestia

CARTA: Quelonoide






LEYENDA
A Ala de fénix
B 970 Guiles
C Guantes de tor
D Gema en bruto
E Panacea
F Hierba de eco
G 1.250 Guiles
H Éter
J Verdura gysal
K Hierba de eco
L Bufanda amarilla
M Soldado burmeciano Dhan
N Vestal de las estrellas
O Gema en bruto
P Ala de fénix
Q Éter
Cleyra
TRONCO DE CLEYRA

"El señor de la danza"

Una vez que Puck está a salvo, ha llegado el momento de llevar a cabo la danza tradicional para aumentar el poder del tornado alrededor del árbol de Cleyra (pantalla 32). Por desgracia, la ceremonia no tiene tanto éxito como era de esperar...

En la siguiente escena, haces una breve visita a los otros personajes de vuelta en Alexandria. Tu elección durante la conversación entre Daga y la Reina Brahne no afecta los resultados, ya que sólo va a cambiar ligeramente el contenido de una carta de la MoguRed para un moguri.

De vuelta en Cleyra, Yitán y Freija recapacitan sobre lo ocurrido. Las maquinaciones de la Reina Brahne están claramente tras la desaparición del tornado. Ahora controlas a la guerrera dragontina Burmeciana (Freija). Antes de dirigirte hacia la Entrada, puedes recoger unos cuantos objetos que Yitán no recogió antes. Vas a encontrar un **Ala de fénix**, una dosis de **Éter** y una **Gema en bruto** escondidas en el Gran Templo. Dirígete al Sumo sacerdote de Cleyra para recibir una **Esmeralda**, la cual permite a su portador aprender nuevas habilidades una vez que haya sido equipada. Stiltzkin ha puesto una tienda en la Posada. El moguri trotamundos te ofrece una Ultrapoción, una dosis de Éter y un Ala de fénix por la suma de 444 Guiles.

Como siempre al encontrar al moguri del lugar, aprovecha la oportunidad para preguntarle por noticias de la MoguRed y para guardar la partida. Una vez tengas todo preparado, encuentra a los demás a la Entrada y comprueba el equipo de todos. Intenta equipar a los miembros de tu grupo con la habilidad Comehombres.



Tácticas de desvío

Tienes que abrirte paso hacia la parte inferior del Tronco del árbol, entre las Guardias alexandrinas que aparecen en tu camino. Si no desviaste el caudal de arena con anterioridad, en el cruce puedes dirigirte hacia la derecha (pantalla 33) y vaciar el contenido del cofre.



Ábrete paso hacia el Puente colgante. Independientemente de la opción que elijas durante la conversación entre Yitán y Freija, Puck llega corriendo y trae noticias de que la ciudad ha sufrido un ataque.

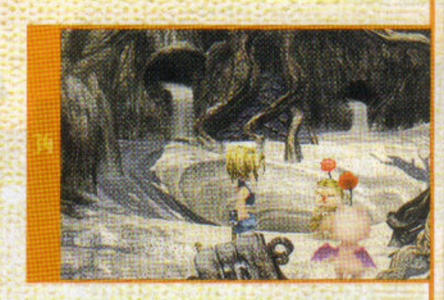
La invasión de los Magos Negros

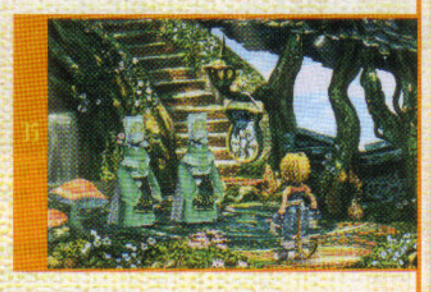
La invasión de los Magos Negros está de camino cuando Yitán y sus compañeros llegan a la Entrada. Tras derrotar a los primeros Magos Negros tipo B, puedes volver hasta Stiltzkin y otro moguri que se encuentran en el Arenal (pantalla 34). Al tratar de subir por las escaleras, vas a tropezarte con soldados cortándote el paso y luego con otros Magos Negros tipo B. Tras estos enfrentamientos, Yitán sube corriendo por las escaleras automáticamente.

Te vas a encontrar con distintos habitantes de Cleyra desesperados por huir que van a necesitar tu ayuda. Manda a los primeros que te preguntan (pantalla 35) que sigan por la derecha. Sígueles hasta la Posada y manda a la familia que te encuentras allí hacia la izquierda. Acuérdate de curar a tus personajes tras cada batalla, y regenera los PM de Vivi de vez en cuando. Sugiere a la mujer con los niños (pantalla 36) que se dirijan a la derecha y crucen el puente, aunque la elección que tomas en el Mirador no va a ser relevante.

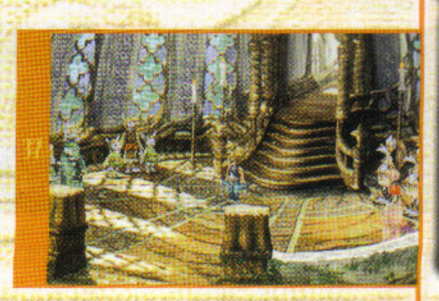
Tienes que hacer tu última parada fuera del Gran Templo. Justo cuando todo parece perdido, un misterioso Guerrero dragontino aparece de ninguna parte y te saca del apuro. Sin embargo, también llega Beatrix para robar y escaparse con la Piedra mágica de Cleyra.

Los supervivientes de la invasión se han reunido en la antesala del Gran Templo (pantalla 37). Si has salvado a todos los habitantes, puedes dirigirte a cada uno de ellos para recibir los siguientes objetos: **Panacea**, **Cola de fénix**, **Carta Ninfa**, **Carta Dodo**, **Elixir**, **Ala de fénix** y **Éter**. Si deseas descansar en una Tienda de lona pídeselo al moguri y también guarda tu partida antes de enfrentarte con Beatrix.























Beatrix

No hay manera humana de derrotar a esta guerrera todopoderosa: tu tarea es simplemente sobrevivir el tiempo suficiente. Cuando ha transcurrido un cierto periodo de tiempo, o una vez que hayas infligido un daño de 4,700 VIT en Beatrix, es ella quien pone fin a la batalla utilizando el ataque asolador de Devastación (pantalla 38). Sólo ataca a un personaje cada vez, así que es fácil sobrevivir a este encuentro – siempre que te acuerdes de curar a tus personajes con tiempo. Los objetos que absorben el Electro, como el Anillo de coral que Freija ganó en la Gran Cacería en Lindblum, son particularmente útiles. Si dispones de suficientes Pociones, puede que sea útil equiparte con la habilidad Autopoción.





NOMBRE:	VIT:	PM:	Nvl:
Beatrix	4.736	3.964	17

PUNTOS DÉBILES: Comehombres

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Cola de fénix, Guantes de tor, Sable de hielo

EXP:	PH:	Guiles:	OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA:
0	0	0	–

CARTA: –

Armagedón

Yitán y sus amigos habrán sufrido una derrota, pero seguidamente sacan fuerzas para idear un nuevo plan. Todos siguen a los Magos Negros a través de los teleportadores - con la excepción de Quina, que dice tener miedo de las alturas y prefiere escabullirse a pie hacia un futuro incierto. Te sientes completamente impotente al saber que no puedes hacer nada para detener a la Reina Brahne de usar su poder recientemente adquirido y al saber que la suerte de Cleyra está decidida con la intervención del Espíritu de Odín. Yitán, Vivi y Freija se materializan a bordo del barco volador de la reina y ven cómo los tres Magos Negros reciben órdenes de coger el teleportador hacia Alexandria. Sube por las escaleras y escucha a escondidas a Beatrix y su reina. ¡Daga está en peligro de muerte! Según estás bajando por las escaleras (pantalla 39) entrevés un moguri. Puede que quieras darte la vuelta y seguirle para guardar la partida. Dirígete a Vivi en el piso de abajo para provocar tu salida hacia Alexandria.



Castillo de Alexandría

¡Vamos al vaivén!

Tu siguiente tarea es liberar a Steiner y Marcus de su prisión en las alturas. Pulsa el botón de dirección derecho o izquierdo para que la jaula se ponga en movimiento, y después pulsa el botón opuesto cuando la jaula se balancea en la otra dirección. Si haces esto correctamente, ambos prisioneros se van a mover al unísono (pantalla 40). Repite este proceso unas cuantas veces hasta que la jaula se balancee hasta la máxima altura y choque contra las barandillas.

Entonces comprueba el equipo de Steiner y corre hacia la izquierda. No te molestes en equipar a Marcus con objetos mejores, ya que está a punto de abandonar el grupo.

Puedes evitar a las mujeres soldados si echas a correr como un rayo por la galería sin toparte con ellas. Si luchas contra ellas, van a continuar llegando refuerzos. También puedes hacer que estos enfrentamientos te sirvan de práctica para que Steiner acumule EXP y PH.

La escalera en el medio del pasillo es una pista falsa. Continúa hacia la izquierda y sube por la escalera más a la izquierda para salir del Calabozo del palacio. Yitán, Vivi y Freija aparecen de ninguna parte cuando Marcus se marcha. No hay tiempo para explicaciones, debido a que empieza la cuenta atrás. Dispones de 30 minutos para llegar hasta la princesa y salvarla de una muerte segura.

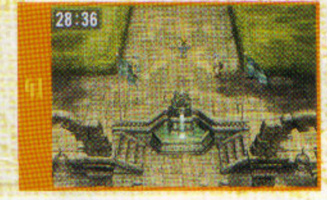
Reunidos

30 minutos son más que de sobra para llegar hasta Daga. Ten a Steiner equipado con la habilidad Comehombres, aunque puedes evitar la mayoría de las batallas contra las soldados del castillo (pantalla 41). Si vas al menú de configuraciones puedes elegir la opción para moverte más rápido. Sin embargo, piensa que estos encuentros son una oportunidad excelente para que Steiner gane EXP y PH. Retira la habilidad de Autopoción, ya que consume un tiempo muy valioso durante la batalla.

Corre hacia el castillo y sube las escaleras (a menos que quieras echar una ojeada en la Biblioteca a la izquierda). Luego corre hacia el frente y sube las escaleras de la sala contigua. Abre la puerta, cruza la sala y sal por la puerta del fondo (pantalla 42).

Una vez llegas al Aposento de la Reina, inspecciona los candelabros de al lado de la chimenea. El pasaje secreto conduce a las Escaleras, donde puedes encontrar una **Tienda de lona** y un **Sable de hielo** en los cofres. Baja por las escaleras hasta la plataforma y prepárate para la batalla antes de abrir la puerta.







La lectura expande tu mente

Desde el Vestíbulo, puedes desviarte hasta la Biblioteca a la izquierda. Además de información sobre la Joya tan codiciada por la Reina Brahne, la biblioteca contiene también un monstruo un tanto inusual con ganas de pelea. Camina hacia la estantería que tiene un libro encima y pulsa el botón ⊗ (pantalla 43). Después, elige la opción superior dos veces para entablar una batalla contra Tantarion.
Si derrotas a este contrincante serás recompensado con más de 12,000 EXP y un par de valiosas Botas Hermes. Vas a tener muy bien merecida la recompensa: la suerte está en contra tuya durante esta batalla, y no hay ningún moguri cerca para guardar tu juego. Si quieres dejar que Tantarion se las arregle por sí solo por ahora, tienes la posibilidad de retar al monstruo en el Disco 3. Cuando infliges daño a Tantarion, el libro se abre en la página correspondiente al número de VIT que ha perdido. Si utilizas el Diferencial de Esgrima de Steiner puedes estimar el daño de antemano. Elige el comando de Acumular de Vivi mientras las páginas del Tantarion están cerradas. Si el monstruo recibe un daño entre 150 y 200 VIT, su cuerpo principal aparece entre las páginas (pantalla 44). Ése es el cuerpo que debes derrotar para ganar la batalla. No hagas uso de los ataques físicos una vez que el libro se abre, o Tantarion cerrará sus páginas y entonces tendrás que infligir el daño correspondiente para abrirlo de nuevo. Tantarion utiliza ataques de Veneno sólo cuando su cuerpo principal se encuentra visible. Protege a tus personajes equipándoles con la habilidad Antiveneno previamente a la batalla. Haz que Vivi lance sus hechizos más potentes y haz uso del comando Robar de Yitán para obtener objetos.







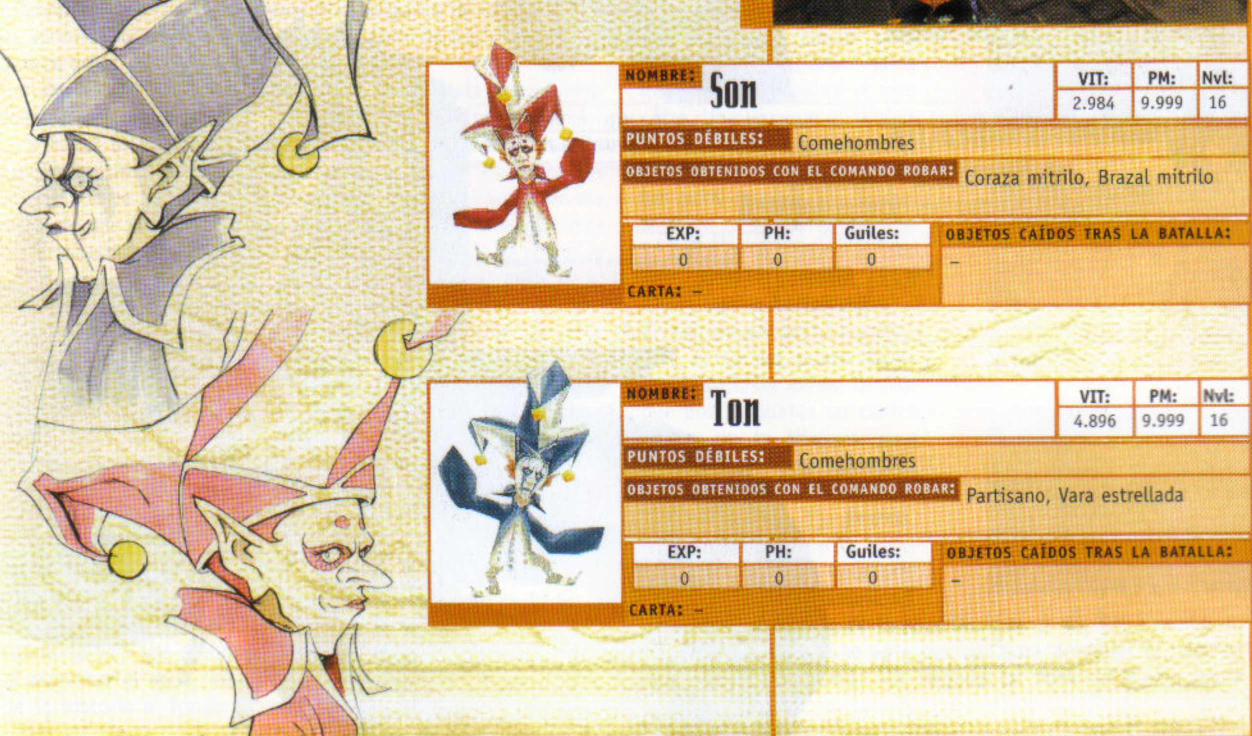


PASO A PASO CD2

Ton y Son

Por fin ha llegado el momento de dar una lección a esa pareja de bufones maliciosos. Debido a que Ton y Son refuerzan los poderes de hechizo del uno al otro, puedes frustrar sus esfuerzos por medio de la magia atacando siempre al bufón que está concentrándose en ese momento y que está rodeado por una luz (pantalla 45). Si calculas tus acciones correctamente, Ton y Son no serán capaces de atacar ¡ni siquiera una vez!
No tendrás grandes problemas a la hora de robar cada uno de los objetos que los dos bufones llevan. Sin embargo, recuerda que la batalla debe terminar antes de que la cuenta atrás finalice. Una vez que hayas infligido daño suficiente en ambos bufones, se dan a la fuga. Es cuestión de meros segundos los que te separan de Daga, que yace al fondo de la sala.





NOMBRE:	VIT:	PM:	Nvl:
Son	2.984	9.999	16

PUNTOS DÉBILES: Comehombres

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Coraza mitrilo, Brazal mitrilo

EXP:	PH:	Guiles:	OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA:
0	0	0	–

CARTA: –

NOMBRE:	VIT:	PM:	Nvl:
Ton	4.896	9.999	16

PUNTOS DÉBILES: Comehombres

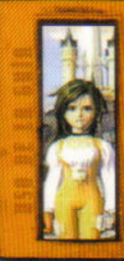
OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Partisano, Vara estrellada

EXP:	PH:	Guiles:	OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA:
0	0	0	–

CARTA: –







Encuentro en la cima

Si logras llegar hasta Daga a tiempo, una STA te muestra a Marcus curando a su camarada Blank. Después sal de ese inhóspito lugar y guarda la partida antes de subir de vuelta por la escalera de caracol. Utiliza una Tienda de lona si quieres restablecer la VIT y los PM de los personajes, ya que muy pronto vas a enfrentarte con Beatrix por tercera vez.

Este enfrentamiento tiene lugar en el Aposento de la Reina (pantalla 46). Tu estrategia es la misma que en las otras dos batallas contra esa formidable guerrera, aunque ahora tienes que producir un daño de 5.700 VIT antes de que se decida la batalla.

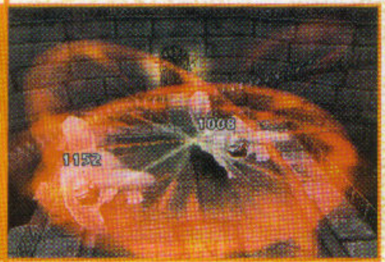
Tras la batalla Yitán convence a Beatrix de que cambie su modo de pensar. Para sorpresa de Ton y Son, la generala resucita a la princesa. Ahora que la Reina Brahne dispone de todos los Espíritus, no da muestras de mucho interés por su hija (pantalla 47). Incluso suelta a sus monstruos... Beatrix y Freija les hacen frente, mientras que los otros llevan a la princesa hacia el pasaje secreto para ponerla a salvo. No permitas que los tres Magos Negros tipo C te disuadan en tu camino hacia abajo por las escaleras.

La escena salta al par de guerreras por un instante. Gracias a los ataques de Ira santa de Beatrix, estas batallas no tienen por qué ofrecer mayores preocupaciones (pantalla 48). Steiner corre en ayuda de las damas, y deja a Vivi y a Yitán a cargo de la princesa. Entra en la Capilla para guardar tu partida, luego continúa escalera abajo. En tu camino hacia el Pasaje de Gargán, caes en otra trampa puesta por Ton y Son. Por suerte, Marcus y Blank vienen en tu ayuda.

46

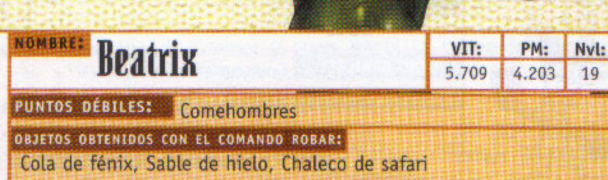


47



48





NOMBRE: Beatrix	VIT:	PM:	Nvl:
	5.709	4.203	19

PUNTOS DÉBILES: Comehombres

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Cola de fénix, Sable de hielo, Chaleco de safari

EXP:	PH:	Guiles:
0	0	0

OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: –

CARTA: –



Larválida X

El Frío es el único punto débil de este monstruo. Cuando es atacado físicamente, Larválida X se enrosca en una bola, aumentando sus poderes defensivos (pantalla 49). Si ocurre esto, espera hasta que el monstruo se desenrosque antes de llevar a cabo más ataques físicos.

Una estrategia que puedes utilizar es hacer que Vivi lance Hielo + mientras Daga ataca; luego espera. Elige el comando de Acumular de Vivi y haz que Daga ataque; luego espera de nuevo. Entonces haz que Vivi lance Hielo +. Con un poco de suerte, Larválida X no va a atacar ni una vez. Haz uso de las pausas entre los ataques para dejar que Yitán robe objetos.

49



NOMBRE: Larválida X	VIT:	PM:	Nvl:
	3.352	584	18

PUNTOS DÉBILES: Frío

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Bastón de roble, Chaleco rígido, Cola de fénix

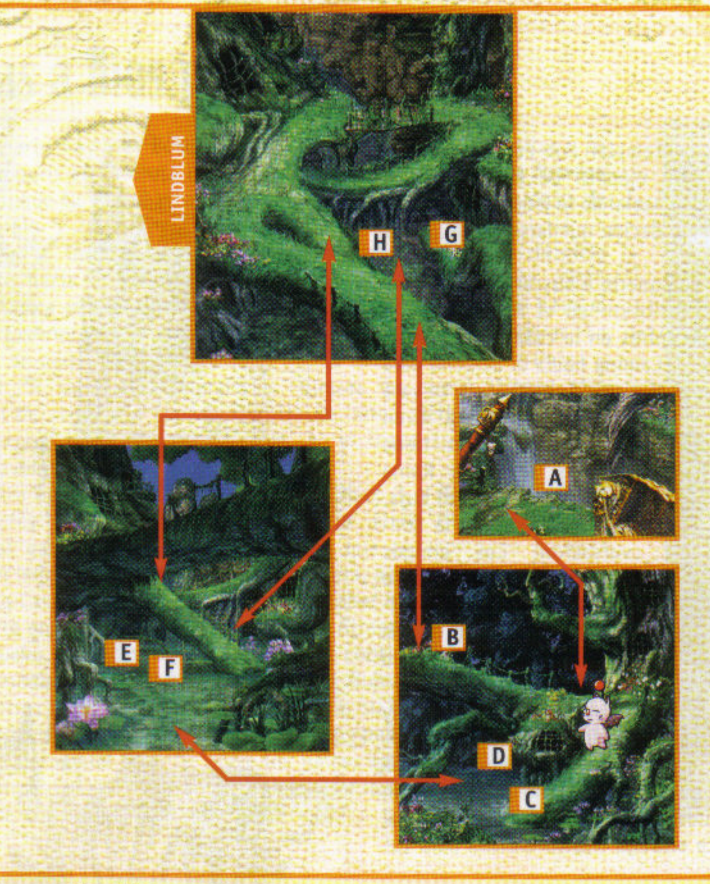
EXP:	PH:	Guiles:
0	7	1.404

OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: Éter

CARTA. Gargán



Pinnacle Rocks



LEYENDA

- A "Heroísmo"
- B "Pedido"
- C Chaleco mitrilo
- D "Humanidad"
- E Organix
- F "Colaboración"
- G Brazal mitrilo
- H "Silencio"










El poder de la magia

La reina decide tomar represalias que no tienen muy en cuenta el bienestar de su hija. Pone en manos de dos cazadores de recompensas la tarea de recuperar el Colgante de la princesa y de eliminar al pequeño Mago Negro. Uno de los mercenarios parece mirar a Yitán con malos ojos.

Por descontado, tus tres héroes no tienen ni la menor idea sobre el desarrollo de los hechos, al pasar por Treno brevemente y hacer una parada imprevista en Pinnacle Rocks cerca de Lindblum. Un hombre misterioso llamado Lamú les habla. La princesa debe pasar una prueba para convencer al Señor de los rayos de que sea su Espíritu. Daga necesita encontrar las cinco manifestaciones de Lamú que contienen segmentos de la historia que más tarde debe juntar. El llevar a cabo la resolución de esta tarea no es obligatorio, pero si eres capaz de invocar a Lamú va a servir de gran ayuda a Daga y sus amigos en las batallas que siguen.

Primero vuelve al punto en que los personajes salieron automáticamente, y dirígete al espectro (pantalla 50) para recibir la 1ª parte de la historia. La 2ª parte puedes encontrarla cerca del moguri (pantalla 51). Vas a encontrar un **Chaleco mitrilo** en un cofre al atravesar el agua, mientras que se puede hallar la 3ª parte de la historia al fondo (pantalla 52). Puedes encontrar la 4ª parte un poco más adelante, justo enfrente de un cofre que contiene un **Organix** (pantalla 53). Luego sube por el tronco del árbol hasta llegar al punto sobre el otro cofre. Una vez que el símbolo "?" aparezca sobre la cabeza de Daga, puedes saltar para recoger un **Brazal mitrilo**, y se puede hallar la 5ª parte de la historia al lado del cofre (pantalla 54). Ahora vuelve hacia arriba.

En ese momento, Lamú aparece cerca del punto desde donde saltaste antes. Te pide que pongas juntas las cuatro partes de la Historia para que formen una narración coherente. Hay dos soluciones posibles: 1) Pedido, Colaboración, Silencio, Heroísmo o 2) Pedido, Colaboración, Silencio, Humanidad. Independientemente de la solución que se dé, Daga recibe un **Olivino** con el que se va a equipar para aprender el hechizo para invocar a Lamú. Ha llegado la hora de partir hacia Lindblum.





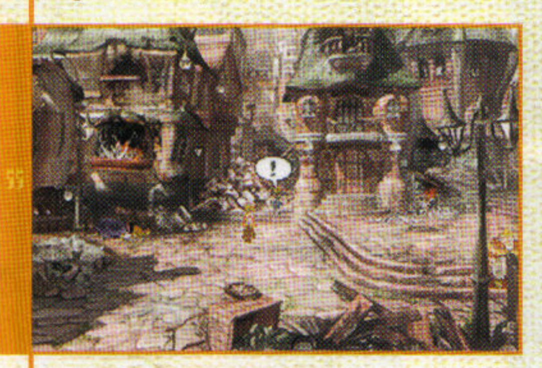


Líndblum

Ciudad en ruinas

Cuando Daga, Vivi y Yitán llegan a Lindblum, contemplan con estupor cómo la Reina Brahne les ha tomado la delantera. Un ejército de Magos Negros, ayudados por el poderoso Espíritu de Atmos, está asolando la ciudad. Como Vivi puede ser confundido con uno de los agresores, decide quedarse en la puerta de la ciudad por si acaso.

Puedes guardar tu partida en la Posada antes de ponerte a buscar objetos entre los escombros. Vas a encontrar una **Carta Lindblum** en el Área comercial (pantalla 55), y han sido repostados el par de cofres en la casa de al lado; y contienen un **Ala de fénix** y una dosis de **Éter**. Camina hacia la derecha para llegar a la Plaza, donde vas a encontrarte con el Ministro Aubert. Éste te va a escoltar hasta el Gran Duque Cid, quien tiene noticias sobre la Reina Brahne y el siniestro Kuja. Vivi llega durante la conversación. Los amigos deciden entonces dirigirse hacia el Continente Exterior para arrancar de raíz todo mal al hacer frente a Kuja.


55

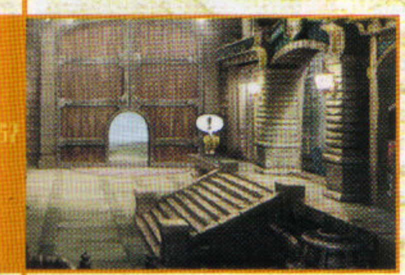
Debido a que no hay posibilidades de transporte aéreo existe sólo una forma de llegar al Continente Exterior: tienes que abrirte camino a través de un sistema de túneles que comienza en una cueva ubicada bajo un pantano al noroeste de Lindblum. Antes de partir, Cid te entrega **3.000 Guiles** para tus gastos de viaje.

Preparativos de última hora

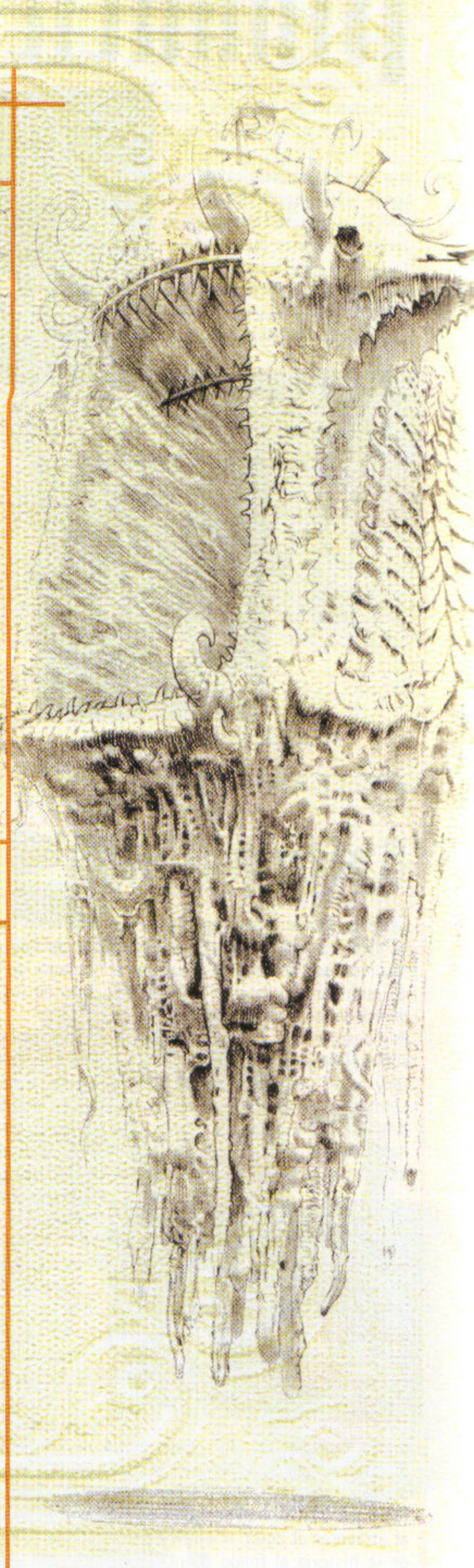
Puedes organizar los preparativos para tu viaje. Aunque la Tienda no te ofrece nada nuevo, vas a ver que la Orfebrería ha actualizado su surtido. Alice se encuentra todavía vendiendo brebajes fuera de las ruinas de su Botica.

Si andas flojo de fondos, toma un Taxi neumático hasta el Barrio teatral y registra los tres cofres escondidos en la Guarida, que contienen **340**, **993** y **262 Guiles**. El cofre en el Estudio contiene una **Gema en bruto**.


56


57

Una vez que tengas todo lo que necesitas, habla con el Hombre en la Plaza (pantalla 56). Después Daga y Yitán se encuentran con el Gran Duque Cid en el Nivel inferior del Castillo de Lindblum. El Gran Duque te da un **Mapa del mundo** para servirte de guía fuera del Continente de la Niebla. El Viajante en la Puerta del dragón de la tierra te ofrece algunos objetos que no están disponibles en la ciudad, y se ha repuesto el cofre escondido (pantalla 57). En esta ocasión contiene una **Bandana**. Haz la parada habitual del moguri antes de emprender tu viaje hacia el Pantano de los Qu. El túnel que conecta con el Continente Exterior debe estar por alguna parte en el pantano.



Pantano de los Qu

¡Gracias a Dios por Quina!

Puedes desviarte hasta el Bosque de los Chocobos o puedes visitar a la pareja de moguris en la Gruta de Gizamaluke para entregarles las **Nueces de kupó**, aunque tu viaje hasta allí sólo te va a proporcionar una dosis de **Elixir** a cambio.
Si reclutaste a Quina en tus filas anteriormente, puedes dirigirte directamente hacia el Estanque (pantalla 58) y hablar con ella. Yitán pregunta a Quina automáticamente sobre el paso subterráneo que lleva al Continente Exterior, del que se rumorea que está en los alrededores. La expectativa de poder atrapar más ranas anima inmediatamente a Quina a unirse a ti. Si sales del Estanque y regresas de nuevo, tienes otra oportunidad de acopiar la comida favorita de Quina. Pero es posible que tu última expedición a la caza de ranas, en el Disco 1, te haya dejado escaso de víveres alrededor.
Si no entraste en el Pantano de los Qu en el Disco 1, y has sobrevivido a las catástrofes en Burmecia y Cleyra sin la ayuda de Quina, debes preguntar al gastrónomo entrado en carnes que te acompañe en esta ocasión. Los moguris te mandan dirigirte a Quera, así que pasa el Estanque y entra en la Casa de la maestra. Después de haber hablado con Quera, vas a encontrarte con Quina en su lugar favorito. Atrapa una rana y dirígete a Quina de nuevo, para que te pida si puede ir contigo. Puedes aceptar su petición inmediatamente, o puedes dejar que Quina atrape unas cuantas ranas (mientras la controlas) y después aceptar su ofrecimiento.
Vuelve hasta los moguris con tu insaciable compañera y camina hacia la derecha, donde puedes meterte entre los juncos (pantalla 59). El apetito voraz de Quina te es indispensable para detectar la entrada del pasaje subterráneo que conduce al Continente Exterior.


58


59

Pasaje de los Fósiles

¡Mira quién viene!

Comprueba la condición de los miembros de tu grupo antes de entrar, e intenta que estén equipados con las habilidades de Comehombres y Atacar con PM. Tras haber avanzado unos pasos hacia el Pasaje subterráneo, un extraño y obstinado monstruo se pega a tu espalda y te persigue a través de una serie de túneles. Corre por el primer Pasaje y ten cuidado con el movimiento de los péndulos. Aunque no vas a quedar fuera de combate, te van a hacer perder un tiempo muy valioso, lo que va a permitir que el ejemplar que te está pisando los talones te alcance. Detente brevemente antes de pasar por el primer péndulo. Esto permitirá correr todo recto para pasar las otras dos cuchillas (pantalla 60). Si Ferralla consigue tocarte, la batalla comienza y vas a ver que el monstruo ataca con Muerte nivel 5 (pantalla 61). Esto significa que si alguno de los miembros de tu grupo cuenta con un nivel que se encuentre en ese momento en un múltiplo de 5, va a quedar fuera de combate instantáneamente.
Ferralla no lleva ningún objeto de valor, y la victoria no es recompensada con EXP o PH. Sólo sirve para interrumpir el avance del monstruo por un breve espacio de tiempo antes de que reanude la persecución. Finalmente, puedes librarte de esta molesta criatura tras pasar a través del octavo péndulo.


60


61















La cazadora de recompensas

Tras un osado salto sobre el abismo y después de una breve charla, vas a verte acorralado por Lani, una cazadora de recompensas cuyos ataques se dirigen a Daga sobre todo (pantalla 62). No hay otra estrategia para este enfrentamiento, que asegurarte de que Daga se cure a sí misma (y a sus compañeros) a tiempo, mientras que el resto de los miembros del grupo se encargan de Lani.



Las habilidades de Comehombres y Atacar con PM te van a venir bien, y Yitán puede intentar robar la espada Gladius, aunque vas a tener la posibilidad de comprar este objeto muy pronto. Debido a que Lani se da a la fuga, no vas a ser recompensado con PH, así que es suficiente con que sólo sobreviva al enfrentamiento uno de los miembros del grupo.

NOMBRE:	VIT:	PM:	Nvl:
Lani	5.708	4.802	19

PUNTOS DÉBILES:	Hombre
OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR:	Sable de coral, Gladius, Éter

EXP:	PH:	Guiles:	OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA:
0	0	0	–

CARTA: –

El poder de las flores

Si te sientes con ganas de desviarte de tu camino tras haber ahuyentado a Lani, puedes volver a la Entrada del Pasaje de los fósiles y recoger una dosis de **Elixir** en la sala de la que Ferralla emergió antes (pantalla 63). Tras esto, el camino te conduce dentro del sistema de túneles, donde hay un Gargán que pasa de largo. ¡Parece como si tus problemas de transporte se hubieran solucionado! Pero ¿qué vas a hacer para que el insecto se pare? Tómate tu tiempo para coger una flor (pantalla 64) y vete dos pasos hacia la derecha. Cuando aparezca el símbolo "!", sujeta la flor pulsando el botón ⊗ para incitar al Gargán a pasar más cerca. Tras haber saboreado ese manjar, te permite saltar "a bordo" y te lleva a otra parte del sistema de túneles.

Primero pasa por las escaleras de la derecha y haz la visita habitual al moguri del lugar y a Stiltzkin. Este trotamundos incansable te ofrece un Ala de fénix, una Panacea y una dosis de Éter por un total de 555 Guiles si te diriges a él en dos ocasiones.





De aquí a allá

El Ladrón de minas en la Cueva del moguri te explica brevemente el funcionamiento del sistema de transporte subterráneo. Pasa por delante de él hacia arriba a la derecha y monta en un Gargán hasta la siguiente Cueva. Acciona el Conmutador No. 1 (pantalla 66) para desviar a los Garganes y toma uno para que te lleve a la nueva área.

Sube las escaleras y sigue el camino hasta el cofre que contiene una dosis de **Éter**. Luego sigue por el camino de debajo hasta el final y acciona el Conmutador No. 2. Regresa al Conmutador No.1 y acciónalo para colocarlo en la posición original. El Gargán de al lado te lleva de vuelta a la residencia de los moguris. Si quieres puedes descansar y guardar tu partida antes de seguir hacia la derecha para llamar al siguiente Gargán. Este vuelo termina cerca de un segundo Ladrón de minas que te vende equipo (pantalla 67). Asegúrate de hacer acopio de Pociones - pronto vas a necesitar una por lo menos. Sube por las escaleras para alcanzar el Conmutador No. 4.





Joyas preciosas

Desde los moguris, tómate tiempo para hacer un viaje breve pero que merece la pena. Vete hacia la derecha (pantalla 65) hasta que llegas a la siguiente parada de Gargán y utiliza la flor para atraer a una de las criaturas hacia ti. Te va a desplazar hasta otro Nido, donde puedes encontrar un cofre con un par de **Aretes de hada** en la cueva contigua. Recógelos y vuelve a los moguris.



Un tesoro escondido

El siguiente episodio, aunque no es obligatorio, merece la pena. Acciona el Conmutador No. 4, vete hacia la derecha y llama a un Gargán. Tras apearte, vete hacia la derecha y recoge una **Tiara de lamia** en el cofre (pantalla 68). Monta para volver y acciona el Conmutador No. 4 de nuevo para devolverlo a su posición original.



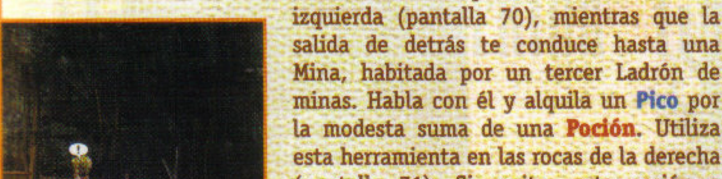
Hacia la recta final

Deja el Conmutador No. 4 izado y a la derecha llama al Gargán, éste te transporta hacia el Nido desde donde puedes subir por las parras (pantalla 69). Finalmente necesitas accionar el Conmutador No. 3 para avanzar hacia el Pasaje de los fósiles, pero ¿qué te parece si primero vas en búsca de algún tesoro?



El abuelo fue picador ...





Deja el Conmutador No. 3 por ahora y pasa a la derecha por la parte inferior para llegar al siguiente Nido. Utiliza las flores de nuevo y apéate en otro Nido. Un Chaleco de safari está esperando a tener amo a la izquierda (pantalla 70), mientras que la salida de detrás te conduce hasta una Mina, habitada por un tercer Ladrón de minas. Habla con él y alquila un Pico por la modesta suma de una Poción. Utiliza esta herramienta en las rocas de la derecha (pantalla 71). Si repites esta acción a menudo, puedes liberar a un moguri que ha quedado atrapado entre las rocas.



De paso, también puedes cavar en las rocas de la izquierda. Si tienes suerte, puede que encuentres una Gema en bruto, una Ultrapoción e incluso un Anillo de Madain. Cuando te hayas cansado de dar golpes, sal del lugar y regresa a la pared cubierta de parras en la cueva contigua. Se acerca la hora de salir del laberinto subterráneo...

¡Salgamos de aquí!



Trepa por las parras para llegar hasta el Conmutador No. 3, pero ten cuidado con las gárgolas. Pasa directamente por debajo de las bocas para evitar que te arrastren cuando arrojan un chorro de agua (pantalla 72). Acciona el Conmutador y dirígete hacia el Nido a la derecha en la parte inferior. El Gargán finalmente te deja sano y salvo en una cueva cerca de la salida del Pasaje de los fósiles. Sólo unos pocos pasos más te separan del Continente Exterior.



El Continente Exterior - Gran llanura de Dona

La conquista del nuevo mundo

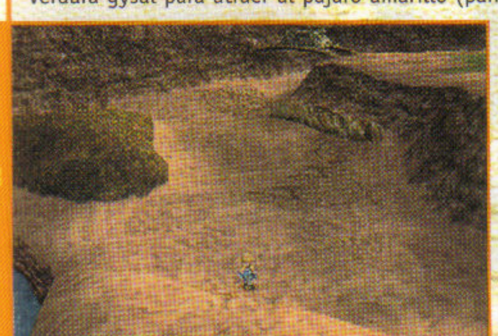
Puedes divisar una extraña edificación encima de un puente al norte (pantalla 73). Es tu siguiente destino. Puede que topes con Cactilios en esta tierra baldía. Haz que Quina engulla una de las engañosas diminutas criaturas para aprender Magia azul, que te va a ser muy valiosa: Mil espinas provoca un daño de 1.000 VIT. Pero ten cuidado: ataca al Cactilio sólo una vez que haya recobrado su tamaño original (pantalla 74), ¡o tus personajes serán los que sufran el daño de 1.000 VIT!

Sigue alrededor de las rocas de la derecha para llegar a la planicie. El puente queda ahora al oeste (pantalla 75).

Alternativamente, puedes viajar un poco más allá hacia el este, donde vas a encontrar otro Pantano de los Qu y puedes atrapar otras cuantas ranas. Asegúrate de dejar una rana macho y otra hembra en el Estanque, para que su población se regenere más rápido.

Hay huellas de Chocobo al noreste del Pantano de los Qu. Si quieres explorar la configuración del terreno sin caer en enfrentamientos inesperados, usa la Verdura gysal para atraer al pájaro amarillo (pantalla 76).

Cuando hayas terminado, camina hacia la estructura prominente sobre el puente.











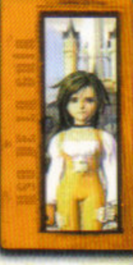












Conde Petie



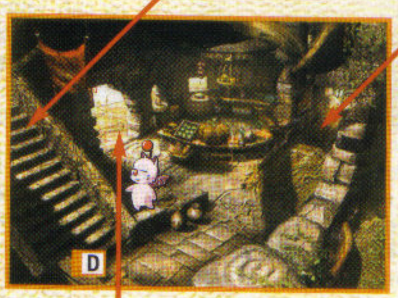
LEYENDA

- A 2.700 Guiles
- B 1.800 Guiles
- C Diamante
- D Ala de fénix

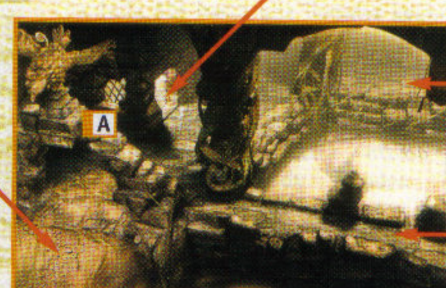
















GRAN LLANURA DE DONA

A solas y rodeado de extraños

Resulta que el extraño edificio en el puente es la morada de una raza de Enanos cuyo poblado se llama Conde Petie. En el instante en que llegas, tus acompañantes desaparecen en todas las direcciones, dejando a Yitán a solas explorando los alrededores. Puedes contemplar varias STAs para comprobar cómo se las están apañando tus compañeros.
Aunque te encuentras lejos del Continente de la Niebla, la gente del lugar es igualmente descuidada con sus pertenencias. No dudes en recoger todo lo que encuentres alrededor. La ubicación exacta de estos objetos aparece marcada en las imágenes.

Un Mago Negro sale de la Botica en el momento en que tú entras (pantalla 77). Pero, ¡qué raro! El Mago Negro estaba haciendo la compra. El Enano cerca de la entrada del pueblo te cuenta que las criaturas con Sombreros viven en el Bosque del sudeste, de modo que está claro cuál va a ser tu próximo destino. Visita la Tienda en el Puesto de venta y saluda al moguri en la Botica antes de marchar. Puedes recoger un **Ala de fénix** en el pasillo cerca del moguri.

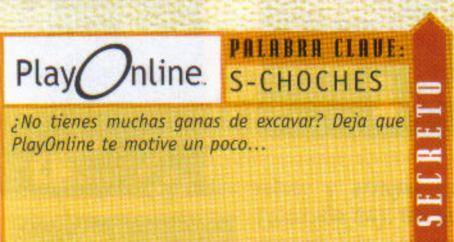

77

El Continente Exterior - Gran llanura de Dona

Un paseo por el bosque


78

Incluso desde Conde Petie, puedes divisar el pueblo en el bosque (pantalla 78). Está ubicado en el sudeste, pero para llegar a este lugar apartado necesitas ir alrededor de la Costa de Guekar, y luego volver a girar al noroeste.



PALABRA CLAVE: S-CHOCHES

¿No tienes muchas ganas de excavar? Deja que PlayOnline te motive un poco...

SECRETO

Donde no hay búhos...

Recuerda la pista sobre la ubicación de la Aldea de los Magos Negros y examina el letrero en el cruce de caminos (pantalla 79). El letrero te indica cuál de los dos caminos conduce a donde hay búhos, y cuál conduce a donde no hay búhos. Vete en la dirección hacia donde no hay búhos.
Yitán entra en lo que parece ser el mismo Bosquecillo otra vez. En esta ocasión, sin embargo, uno de los búhos que estaban posados en los árboles ha levantado el vuelo. Repite la misma operación varias veces, leyendo el letrero (ya que cambia la dirección hacia el lugar sin búhos), hasta que divises a un Mago Negro, al que puedes seguir hasta la aldea oculta.


79

Aldea de los Magos Negros

Melancólico

Los Magos Negros llevan una vida totalmente retirada en su pueblo. Su reacción hacia Yitán y sus acompañantes es bastante inesperada. Cada vez que visitas nuevas secciones del pueblo, se te saluda generalmente con una STA. Aunque no es obligatorio, puedes contemplar estas secuencias para aprender más sobre los Magos Negros.
Te vas a encontrar a Daga en la Orfebrería, pero se va tras una breve charla. No te olvides de recoger el dinero que se encuentra en la esquina (pantalla 80).
Si te sientes solo, puedes dirigirte a la Posada donde vas a encontrar a Vivi. Durante la charla puedes optar por ir a descansar. En ese momento Yitán revela información asombrosa sobre su vida. Vas a enterarte de que creció con un padre adoptivo, y que ha estado intentando encontrar su lugar de nacimiento desde entonces, aunque todo ha sido en vano. Todo lo que puede recordar es una luz azul brillante... Vivi también está un poco confuso (pantalla 81). ¿Por qué de repente mueren tantos Magos Negros? ¿Hay alguna posibilidad de hacer de este pueblo un nuevo hogar? Obsesionado por tantas preguntas, al pequeño mago se le escapan las respuestas.
A la mañana siguiente, el grupo decide partir hacia la Tierra sagrada en Conde Petie. Pero antes de encaminarse a Conde Petie, puedes subir por la escalera de la Orfebrería y avanzar hacia el final del tablón en el tejado, donde puedes escuchar a escondidas una conversación mantenida en la Botica. Si luego te diriges a la Botica y preguntas por lo de siempre, el vendedor va a buscarlo y puedes subir por la escalera de detrás del mostrador. Allí vas a encontrar un **Cinturón negro** al lado de la cama.

80
81














Conde Petie

Una pareja fuera de lo normal...

A la Entrada de Conde Petie, tus personajes estudian cómo pueden llegar a la Tierra sagrada. Se mencionan dos puntos de partida posibles: dirigirse al guarda en el Templo, o hablar con el par de gemelos vigilando en el Puesto de venta. Al parecer, sóloa aquellos que acaban de participar en la Ceremonia se les permite pasar. Puedes encontrar al Sumo sacerdote en el Camino, y te dará más detalles sobre esta Ceremonia (pantalla 82)...

Tras haberte ocupado de las formalidades, puedes elegir una de las dos opciones durante la conversación de Yitán con Vivi. Elige la segunda opción para contemplar una divertida STA. Independientemente de tu elección, los gemelos te dejan pasar a la Salida. Puede que quieras quitar a Quina el equipo de valor que esté usando, ya que pronto va a abandonar tu grupo.

Monte de Conde Petie

Una muchachita impulsiva

La partida de Quina está bien programada, ya que te permite acoger a la pequeña e ilusionada Eiko en tu grupo. Equipa a Eiko con sus habilidades y ajusta su equipo si es necesario. La pequeña está aprendiendo un primer hechizo de invocación con Fenril. Puedes equiparla con Ala de fénix para disponer de un hechizo de invocación adicional. Trepa por las raíces en la parte trasera para llegar a un cofre que contiene **Panacea** (pantalla 83); también vas a encontrar una **Tablilla azul** a la derecha. Baja y dirígete hacia la derecha, donde hay otra raíz por la que puedes trepar y recoge una **Tablilla roja** y una **Tienda de lona**. Sigue por el sendero hasta que se bifurca. Haz una visita al moguri que reside allí para que pueda guardar tu partida, y compra los tres objetos que Stiltzkin te ofrece por 666 Guiles: un Amuleto, una Tienda de lona y una dosis de Éter. El sendero de la derecha conduce a una estatua, en la que puedes insertar las dos tablillas de colores – pero mejor dejas esto para luego. Acuérdate de la ubicación de la estatua, y toma el sendero a la izquierda de los moguris. Sube por la escalera y sigue el camino. Un evento te muestra a los personajes contemplando el inmenso árbol en el horizonte. Las cosas parece que van a complicarse, así que asegúrate de curar a todo tu grupo.


83

¡Vaya captura!

Antes de partir, puedes volver y atrapar un **Bicho buri de montaña** (pantalla 84). Si consigues uno, puedes llevar tu captura a la entrada de Conde Petie, donde Tete Tragoncete te va a recompensar con una **Carta Bicho buri**.


84

Gigante

La mayoría de los ataques de Gigante están dirigidos a un único adversario y puede entonces ser curado sin mayor problema. Para protegerte del ataque de Terremoto de Gigante (pantalla 85), lanza Lévita a tiempo o equípate con objetos que reduzcan o absorban el daño al elemento Tierra. La Tiara de lamia es uno de los objetos que permite a Daga y a Eiko que aprendan Lévita.

Una vez que Gigante ha perdido la mayoría de su VIT lanza un hechizo curativo, que puedes evitar si provocas Mudez al monstruo.


85



NOMBRE:	VIT:	PM:	Nvl:
Gigante	8.106	908	28

PUNTOS DÉBILES: Comehombres

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Cola de fénix, Tenedor mitrilo, Flauta de elfo

EXP:	PH:	Guiles:
0	9	2.136

OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: Tienda de lona, Elixir

CARTA: Antoleón

Cuatro tablillas de colores

Tras derrotar a Gigante, te encuentras justo enfrente de la **Tablilla amarilla**. Recógela y continúa por el sendero. No hay razón para que te dirijas al árbol Iifa por el momento. Toma el sendero de la derecha en el cruce siguiente (pantalla 86), donde vas a encontrar una **Tablilla verde** y una dosis de **Éter**. Con ésta has completado tu colección de **Tablillas** de colores, de modo que vuelve hasta la estatua cerca de los moguris e insértalas para recibir una **Piedra lunar**.

Regresa al cruce de caminos anterior (pantalla 86). Gira a la izquierda para llegar a la Planicie de Lucille. El hogar de Eiko se sitúa justo a unos pasos al noreste (pantalla 87). Es aconsejable llamar a un moguri y guardar tu partida en este punto. Aparte del delirio culinario de Eiko, no hay "peligro" en su pueblo, pero una vez que salgas de él va a pasar un tiempo antes de que puedas guardar la partida de nuevo.


86


87



Madaín Sarí

LEYENDA

- A *Libra*
- B *Tienda de lona*
- C *Gema en bruto*
- D *Ala de fénix*
- E *Café kilimán*















PLANICIE DE LUCILLE

Hogar dulce hogar

Eiko es toda una anfitriona. Va a preparar una opulenta comida para sus invitados, pero primero necesitas encargarte de algunas cosas con Yitán. Pulsa el botón SELECT para contemplar la STA que muestra Los sentimientos de Vivi, luego recoge la medalla **Libra** de detrás de la fuente en la Plaza y recoge la **Tienda** de lona al lado de Daga. Puedes presenciar una STA relacionada con Daga cuando pasas al Camino de la derecha.

A tu regreso a la Plaza, puedes ayudar a Eiko a cocinar una deliciosa comida en una STA. Manda a Chimomo a pescar, pide a Mocha que vaya a buscar patatas y deja a Moneri que sea tu pinche de cocina. Al controlar a Yitán, dirígete hacia la casa de Eiko a la izquierda y habla con Vivi que está fuera de la puerta. Sigue a Morrison hasta el Muro de invocación y haz uso de la siguiente STA para mejorar las artes culinarias de Eiko. Elige preparar una comida para 11 ó 12 personas, deja a un lado el ingrediente Bicho buri, y deja a Moneri a cargo de la comida y ayuda con la pesca. Si quieres, carga tu juego de nuevo y mira lo que ocurre cuando utilizas recetas diferentes...

Tras este episodio, continúa hacia el Muro de invocación con Yitán y dirígete al moguri. Vete a buscar a Daga a la Entrada. Habla de nuevo con el moguri fuera del Muro de invocación para acceder a este lugar sagrado.

Al salir del Muro de invocación, tienes otra oportunidad de echar un vistazo a los preparativos de Eiko en otra STA. Parece haber pescado un pez gordo... ¡y que sabe mucho de cocina! Pide a Quina su consejo. Yitán puede por fin entrar en la casa de Eiko (pantalla 88).

No se lucha después de comer

Después de comer, puedes recoger una **Gema en bruto** y un **Ala de fénix** en la sala antes de cumplir la sugerencia de Eiko de quitar la mesa. Habla con el cocinero en la cocina y recoge el **Café kilimán** a la izquierda de la mesa. Cuando tratas de salir de la casa, Moneri te ofrece reposo por una noche gratis. Aunque no hay necesidad de que aceptes su oferta todavía, tendrás que hacerlo antes o después. Yitán sólo toma la decisión de partir hacia el árbol Iifa una vez que haya amanecido al día siguiente. Vuelve al punto del Monte de Conde Petie donde te enfrentaste a Gigante. El sendero superior conduce hasta el árbol Iifa (pantalla 89).



Árbol Iifa

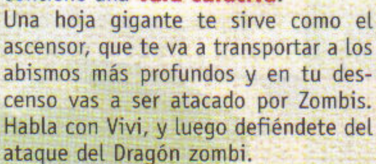
La fuente de la Niebla

Al parecer el árbol Iifa es la fuente de la Niebla. Eiko es capaz de romper la barrera y recibe un Rubí, que te permite aprender **Rubí**, una habilidad de invocación.

Los monstruos con los que te puedes tropezar en tu camino hacia el árbol Iifa son vulnerables a los hechizos de Piro de Vivi. Finalmente, te encuentras con un moguri y llegas a una plataforma circular (pantalla 90). Se trata, de hecho, de un ascensor que te va a ayudar a bajar.

Una serie de criaturas de otro mundo rondan por el interior del árbol gigante. La habilidad Matazombis aumenta la fuerza de ataque de Yitán, mientras que los hechizos curativos como la Cura + infunden temor en los monstruos.

Puedes recoger un número de objetos en tu camino a través de las desparramadas raíces del árbol Iifa. Los nichos al lado del sendero ocultan interruptores, que están esperando a ser accionados. Encuéntralos para hacer que caigan los cofres. Hay un lugar (pantalla 91) en el que al accionar el interruptor parece no haber ocurrido nada, pero no te fíes, las apariencias engañan. Vuelve hacia atrás para encontrar un nuevo cofre que contiene una **Vara curativa**.



Una hoja gigante te sirve como el ascensor, que te va a transportar a los abismos más profundos y en tu descenso vas a ser atacado por Zombis. Habla con Vivi, y luego defiéndete del ataque del Dragón zombi.

Una dosis de **Elixir** (pantalla 92) y una **Casaca** pueden ser tuyas en la parte inferior del árbol. Puedes encontrar la Casaca, oculta detrás del tronco a la izquierda. Prepara a tus personajes para un combate mortal, pulsa el botón △ y dirígete hacia Daga.

Onodrim

Aunque este monstruo es vulnerable a los ataques de Piro, no sientas la tentación de tener a Vivi lanzando tales hechizos: hacen que los ataques de Lluvia de hojas de Onodrim se conviertan en Lluvias de fuego letales. Cuando lo necesites, puedes deshacer este cambio utilizando un ataque con Frío.

Es muy fácil acabar con Onodrim (pantalla 93). Simplemente lanza Lázaro o utiliza un Elixir sobre el monstruo para inhabilitarle en el instante.

Tras la batalla, tu grupo vuelve automáticamente al Exterior del árbol Iifa. La Niebla se ha disipado, pero ¿qué significa exactamente? De momento, dirígete de nuevo hacia Madain Sari.



NOMBRE: Onodrim	VIT:	PM:	Nvl:
	9.765	862	26



PUNTOS DÉBILES: Matazombis, Fuego, Sacro

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Bastón de roble, Traje de mago, Casaca

EXP:	PH:	Guiles:
0	9	3.800

OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: Ala de fénix, Elixir

CARTA: Antoleón










Árbol Iifa



LEYENDA

- **A** Interruptor para Cola de fénix
- **B** Interruptor para Vara curativa
- **C** Cola de fénix
- **D** Ultrapoción
- **E** Vara curativa
- **F** Éter
- **G** Flauta de Lamia
- **H** Panacea
- **J** Elixir
- **K** Casaca

Madain Sari

El duelo

Sigue a Eiko hasta su cocina y baja las escaleras hasta la sala secreta (pantalla 94). ¡Alguien se ha aprovechado de tu ausencia para robar otra joya valiosísima! Abre el par de cofres para recoger una **Cola de fénix** y un **Chaleco de safari** antes de partir para investigar el robo. Equipa Yitán con la habilidad de Autoprisa si ya la ha aprendido.



Haz que el moguri que está fuera del Muro de invocación cure a tu grupo, y luego echa un vistazo en el interior para recibir un **Exploder** y una dosis de **Elixir**. Pregunta por Mogu, para poder ir al rescate de Eiko. La pequeña ha sido hecha presa por Lani, pero a su colega cazador de recompensas no le gusta que se utilicen niños como rehenes. Interviene en el asunto y acto seguido reta a un duelo a Yitán.

Pelirrojo



Aunque el misterioso Pelirrojo es un contrincante rápido y duro de pelar, sus ataques no causan gran daño si te curas a tiempo. Cada vez que tu adversario se retire hacia atrás y se mueva hacia las paredes (pantalla 95), simplemente espera hasta que vuelva. Serán muy útiles las habilidades de Contraataque, Comehombres y Autopoción.



NOMBRE:	VIT:	PM:	Nvl:
Pelirrojo	8.985	5.865	22

PUNTOS DÉBILES:	Comehombres
OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR:	Éter, Mitón venenoso

EXP:	PH:	Guiles:	OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA:
0	9	4,790	Tienda de lona

CARTA: –

Recuerdos

Yitán derrota a Pelirrojo, pero permite al cazador de recompensas que escape con vida. Sigue a Eiko hasta la sala secreta donde te va a regalar su **Pendiente del ayer**. Ha llegado la hora de poner atención a la otra joven para variar. Aparece un símbolo "!" fuera de la casa (pantalla 96), que te va a permitir escuchar la canción de Daga cuando pulsas el botón ⊗. Lo que va a ocurrir ahora explica el significado del evento del principio del juego.



Es hora de averiguar qué es lo que está pasando en el árbol Iifa. El cazador de recompensas pelirrojo que derrotaste antes aparece de nuevo según te diriges hacia la Entrada de Madain Sari. El joven se presenta con el nombre de Amarant, y Yitán le pide que se una a ellos. Por primera vez, debes decidir qué personajes quieres llevar contigo. Debido a que Daga y Eiko poseen destrezas muy similares, puede que quieras dejar a una de ellas.

Tras haber elegido a tu grupo, camina hacia el Monte de Conde Petie y regresa al árbol Iifa.

La hora de la verdad

Dispones de otra oportunidad para cambiar los miembros en el Exterior del árbol Iifa. Utiliza esta opción si así lo deseas, y seguidamente emprende la búsqueda de Kuja. El camino es fácil de encontrar: ¡sigue las raíces! Debido a que tus cinco personajes participan en las escenas que se dan automáticamente, el personaje que dejaste atrás no se pierde nada. Al acercarte más a Kuja (pantalla 97), tienes una tercera posibilidad de cambiar los miembros del grupo. Tu elección no es de vital importancia aquí, ya que no vas a enfrentarte al enemigo todavía. Kuja ha anticipado lo que va a acontecer, por lo que no está sorprendido en lo más mínimo cuando la Reina Brahne navega con toda su flota, resuelta a destruir a su anterior aliado.



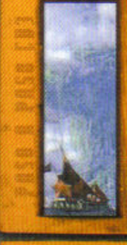
Como Kuja tiene ocupadas las manos y no puede atender a Yitán y sus amigos, decide dejar suelta una horda de Neblinios (pantalla 98). A pesar de todo lo que ha ocurrido, Daga todavía quiere ayudar a su madre, y es por eso que se marcha corriendo ella sola, lo que va a permitir a Amarant tomar parte activa. En caso de que te hayas olvidado antes, ahora es el momento de comprobar su equipo y habilidades. Haz una visita al moguri que está escondido detrás del tronco del árbol (pantalla 99) para guardar tu partida, y luego apresúrate a seguir a la princesa. Te van atacar repetidamente los Neblinios en tu descenso.



Al pie del árbol vas a encontrar a Daga, cuyo intento de ayudar a la Reina Brahne es en vano. A pesar de que la princesa encuentra un **Aguamarina** que contiene el legendario Espíritu de Leviatán, no va a poder evitar lo que sigue. La Reina Brahne no tiene la más mínima posibilidad de sobrevivir al aplastante poder de Kuja...

Después Daga y sus amigos regresan a Alexandria, donde la princesa muy pronto va a ascender al trono.






Alexandría

El futuro proyecta su sombra

La vida en Alexandria ha vuelto a la normalidad, y su gente aguarda con gran ilusión la coronación de la Princesa Garnet dentro de tres días. Sin embargo la princesa no parece estar muy feliz ante la idea de ser reina... (pantalla 1). Entretanto, Yitán siente lástima de sí mismo ya que está convencido de que un vulgar ladronzuelo no tiene la más mínima posibilidad de ganarse el corazón de una futura monarca. Por suerte, Vivi también esta aquí. Como en otra ocasión, vas a controlar al pequeño mago por las calles de Alexandria. En la Taberna te encuentras a un Yitán desinteresado, pero el tabernero te dice que puedes encontrar a sus amigos en el Teatrillo.

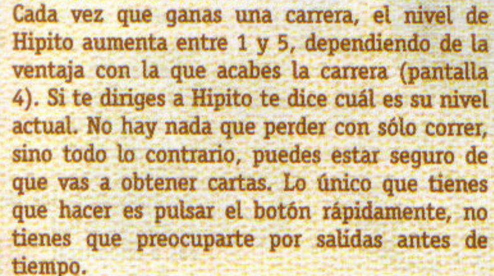




Cada vez que entras en un nuevo sector de la ciudad, puedes contemplar diversas STAs que muestran a Eiko, a los miembros de Tantalus y a varios moguris. Te encuentras con Marcus y Blank en el Callejón (pantalla 2). Haz un favor a Blank y atiende la obra. Toma nota, si bajas las escaleras, no vas a tener la posibilidad de echar una carrera contra Hipito en la Calle Mayor. Mientras que Vivi se encuentra disfrutando del espectáculo, la escena salta a la princesa.

A por el oro





¿Qué te parece si echas una carrera? En el papel de Vivi, habla con la Mamá Hipo en la Calle Mayor (pantalla 3). Está buscando voluntarios para que corran con su hijo Hipito, que necesita un poco de ejercicio.

Cada vez que ganas una carrera, el nivel de Hipito aumenta entre 1 y 5, dependiendo de la ventaja con la que acabes la carrera (pantalla 4). Si te diriges a Hipito te dice cuál es su nivel actual. No hay nada que perder con sólo correr, sino todo lo contrario, puedes estar seguro de que vas a obtener cartas. Lo único que tienes que hacer es pulsar el botón rápidamente, no tienes que preocuparte por salidas antes de tiempo.

Déjà Vu

En la Torre del campanario te topas con el moguri trotamundos, Stiltzkin. Éste tiene a la venta un Ala de fénix, una Ultrapoción y una dosis de Elixir por un total de 777 Guiles. También puedes guardar tu partida en este lugar. Al igual que en la primera visita de Vivi a Alexandria, puedes subir por la escalera en la torre y tirar de la cuerda (pantalla 5), con lo que vas a obtener una **Carta Shiva** y una **Carta Lamú**. Si no tiraste de la cuerda en el Disco 1, también vas a obtener una **Carta drabolik**, una **Carta duende** y una **Carta fang**.



En este momento puedes comprobar el menú de Cartas para ver de cuántas cartas dispones. Debido a que puedes llevar sólo 100 cartas de una vez, puede que prefieras descartar alguna carta repetida, para así asegurarte de que posees tantas clases de cartas diferentes como sea posible, aumentando de esta forma tu Rango.

Todos los esfuerzos hechos por amor, echados a perder

En el castillo, el Profesor Toto entrega a la princesa unas piedras preciosas que encierran tres nuevos Espíritus: un **Ópalo**, un **Topacio** y una **Amatista** (pantalla 6). Sin embargo, no se concede el deseo de la princesa de ver a Yitán. Por una vez, Steiner y Beatrix opinan lo mismo y consideran que el deseo de Garnet no es muy apropiado.



Eiko está determinada a hacer el mejor uso posible de la "ausencia" forzada de Garnet. Con la ayuda del Profesor Toto, escribe una carta de amor a Yitán, mientras que el erudito recuerda su primer encuentro con la joven Garnet. Está claro que las dos jóvenes comparten algo más que un cierto parecido físico...

Entonces tienes la oportunidad de llevar a Eiko a la Sala de la guardia, para guardar tu partida con el moguri Moshu. No hay mucho que hacer en este momento, excepto subir hacia el Vestíbulo. La breve escena con Eiko termina tan pronto como se tropieza con Bakú y se encuentra a sí misma en una situación un poco delicada (pantalla 7). El jefe de Tantalus se ofrece amablemente a entregar la carta pero la pierde en el acto, luego la encuentra Beatrix que cree que Steiner ha escrito esas líneas románticas. ¿Dónde irá a parar todo este enredo?



SECRETO

PlayOnline.

PALABRA CLAVE:

S-HIPRACE

El gran premio de Alexandria: PlayOnline enumera las recompensas que Vivi recibe cuando gana.

Negros augurios

Como Yitán piensa que la futura reina está fuera de su alcance, le pide a Bakú de mala gana que lreciba de nuevo a la banda Tantalus. Sin embargo, el líder de la banda no está dispuesto a que su protegido abandone tan fácilmente. En este momento, Vivi entra en la Taberna y convence a su amigo de que le acompañe a hacer una visita a Daga. Si quieres, puedes vagar por Alexandría o hacer algunas compras antes de dirigirte hacia el Muelle, donde Amarant y Freija se juntan de nuevo al grupo. Antes de embarcar hacia el castillo, no te olvides de recoger un **Ala de fénix** que se encuentra en las escaleras de la izquierda y los **3.927 Guiles** en las escaleras de la derecha.
Hay muchas cosas más alrededor del Patio. Puedes encontrar un **Ala de fénix** escondida detrás de la segunda columna de la izquierda (pantalla 8), una dosis de **Éter** detrás de la columna de la derecha y un **Lapislázuli** detrás de la fuente. Si te interesa conseguir algún tesoro más, también puedes investigar la Torre oeste donde vas a encontrar un **Ala de fénix** a la derecha enfrente de la verja y la medalla Stellazio **Leo** por la puerta de al lado en el Transportador (pantalla 9).
Te reunirás con tus amigos afuera de la puerta principal del castillo, y Steiner dispone de otra oportunidad para agitar su sable. Tras un encuentro bastante frío con Daga, Yitán, Vivi, Freija, Amarant y Eiko deciden ir a visitar al Profesor Toto en Treno y participar en una Competición de cartas. Mientras el grupo se dirige a Treno a través del Pasaje de Gargán, una STA te muestra a las dos siniestras figuras de Ton y Son merodeando por Alexandria...

Hay muchas cosas que hacer en Alexandria

Si te sientes con ganas de incrementar tus fondos sin ningún esfuerzo, visita el Teatrillo donde alguien se ha dejado **2.680 Guiles** debajo de la primera mesa. Si quieres jugar a un juego de concentración, puedes dirigirte a la Tienda (pantalla 10). Cada vez que ganas una ronda, sube la apuesta. Puedes encontrar al lado nuevas mercancías en la tienda y en la Orfebrería. Si quieres comprobar tu nuevo equipo, siempre puedes salir de la ciudad por la puerta en la parte inferior de la Calle Mayor (pantalla 11)
Entretanto, Stiltzkin se ha marchado de Alexandria, y ha dejado una carta al moguri en la Torre del campanario.


8


9


10


11

Treno

STAs y sus consecuencias

Una vez más, los compañeros se dispersan en todas las direcciones, dejando atrás a Yitán, a quien controlas ahora (pantalla 12). Aun así, puedes comprobar lo que están haciendo los demás en las STAs.
Tan pronto como sales del estudio del Profesor Toto, pulsa el botón SELECT para ver la STA titulada Historia reciente. Se trata de una STA un tanto especial.
Tras la conversación de Vivi con su amigo, puedes optar entre Sí, quiero echar un vistazo y No vale la pena. La última elección afectará la Competición de cartas. En cambio, si eliges la primera Sí, quiero echar un vistazo, vas a averiguar algo más sobre los orígenes de Vivi en la Casa de Quan.
Otra STA, titulada A orillas del agua, revela que Amarant ha estado en Treno con anterioridad, y resulta que hasta el infame Cuatrobrazos siente un gran respeto hacia el misterioso pelirrojo. Sólo aparecerá más tarde la STA Sobre mar y montañas (en el Estadio de las cartas), en la que Eiko obtiene un **Brazal quimera**, si has visto este episodio.

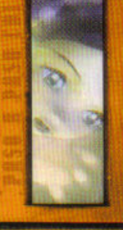
12

Casa de Quan

Al este de Treno puedes encontrar una caverna llamada Casa de Quan, que esconde dos cofres que contienen una dosis de **Éter** cada uno. Inspecciona el estanque para restaurar la VIT y los PM de Yitán... Como premio, también encontrarás la medalla Stellazio **Escorpio**, al lado de las aguas milagrosas (pantalla 13).
Entra en la parte trasera de la Caverna de Quan y sube por la escalera para recoger una dosis de **Éter**. Si elegiste ver la STA Sí, quiero echar un vistazo durante la estancia de Vivi en Treno, vas a encontrarte al pequeño mago en el balcón (pantalla 14). Según va progresando la conversación, vas a averiguar más acerca de los orígenes de Vivi y de su abuelo.


13


14





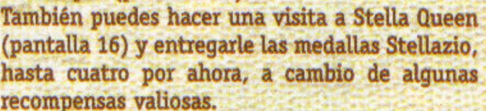


El dinero hace que el mundo gire

Puedes encontrar un nuevo monstruo, Catoblepas, encerrado en el sótano de la Tienda. Equípate con la habilidad de Matabestias para aumentar tus posibilidades de ganar la batalla y con ella la recompensa de 15.000 Guiles.

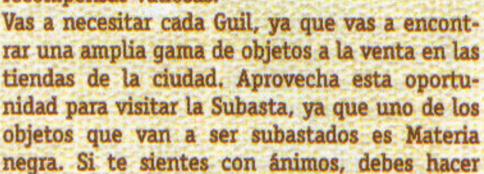


15



Si tienes problemas con el enfrentamiento, puedes salir de la ciudad y vencer a algunos monstruos para rellenar el contador de Trance de Yitán. Después puedes volver y enfrentarte a Catoblepas (pantalla 15).

También puedes hacer una visita a Stella Queen (pantalla 16) y entregarle las medallas Stellazio, hasta cuatro por ahora, a cambio de algunas recompensas valiosas.



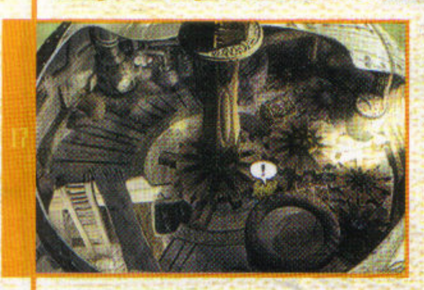
16

Vas a necesitar cada Guil, ya que vas a encontrar una amplia gama de objetos a la venta en las tiendas de la ciudad. Aprovecha esta oportunidad para visitar la Subasta, ya que uno de los objetos que van a ser subastados es Materia negra. Si te sientes con ánimos, debes hacer todo lo que puedas para hacer una oferta mejor que la competencia y adquirir este objeto, ya que Daga puede utilizarlo para aprender Odín, una habilidad de invocación. Por desgracia, la subasta no está al alcance de todos los bolsillos...



Robo a plena luz del día

¿Te acuerdas del molino en Dali? Sus ruedas no se encuentran en movimiento en este momento, lo que te va a permitir alcanzar los cofres en el piso de arriba (pantalla 17) y recoger una **Pinza** y una dosis de **Elixir**. Aunque vas a poder volver más tarde a recoger estos objetos, es sólo ahora cuando dispones de la posibilidad de obtener la llave para la salida trasera del molino en Dali, que te depara 30.000 Guiles. Esta cantidad de dinero se encuentra en un cofre que contiene además un objeto adicional... Una vez que empiece la competición en Treno, perderás esta oportunidad para siempre.



17

La Competición de cartas

¿Estás dispuesto a demostrar tus dotes de jugador de cartas? Vas a sorprenderte de lo fácil que es ganar las dos primeras rondas... aun así es bueno que guardes tu partida antes de entrar en la competición. Si todavía no eres un jugador experto, puedes dedicarte a practicar un poco y a familiarizarte con las reglas. Si dispones de menos de cinco cartas, dirígete al Profesor Toto, que estará dispuesto a prestarte ayuda.



18

Dirígete al Estadio de las cartas con Yitán. Si hablas con el hombre de la izquierda de la entrada puedes inscribirte para participar en la competición (pantalla 18). El Portero a la derecha de la entrada te explica las reglas amablemente. Entra al edificio para que empiece la competición. Si elegiste la opción superior durante la STA Historia reciente, y no fuiste a Casa de Quan, la STA De vuelta en casa va a aparecer tras la primera ronda de la competición. También puedes contemplar una conversación entre Freija y Amarant en otra STA, Recuerdos de juventud. Si deseas saber cuál es la razón por la que el luchador pelirrojo guarda rencor a Yitán, elige la respuesta "Sí me interesa". Mientras estás todavía controlando a Yitán, entras en un nuevo distrito de la ciudad para así desencadenar la STA El camino.

La segunda ronda de la competición comienza tan pronto como vuelves a entrar al edificio. Después se te ofrecen varias STAs.

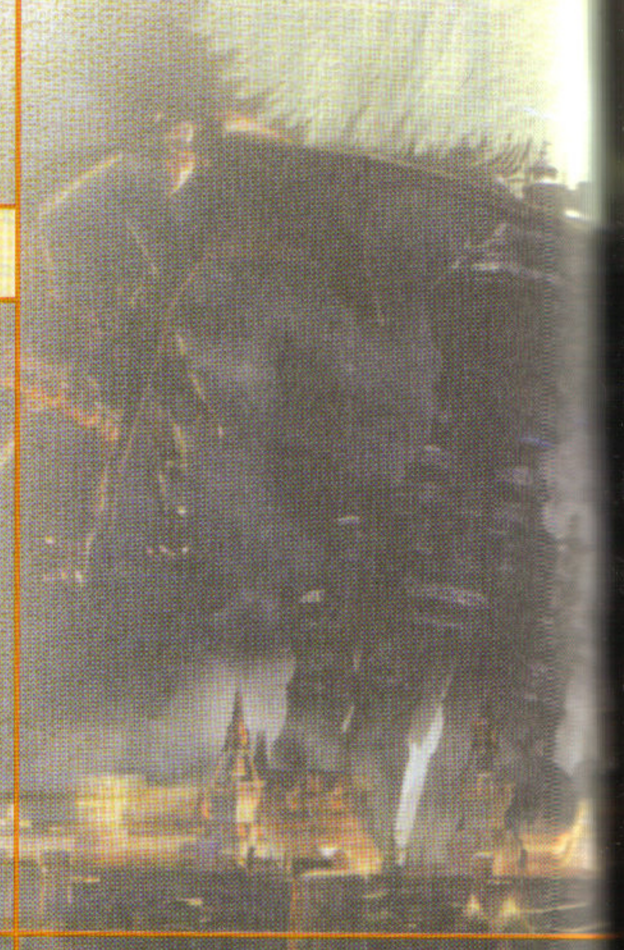
Una final emocionante

El ganador de la competición obtiene un Anillo de vida, por lo que si quieres ganar este valioso Accesorio asegúrate de guardar tu partida antes de desencadenar la tercera ronda. Esta opción te permite volver a jugar la ronda tantas veces como quieras en caso de que pierdas. En la final te encuentras a Erin, la piloto del barco volador del Gran Duque Cid, el Hildagarde 2. A pesar de la destreza de tu contrincante jugando a las cartas, no tiene por qué tratarse de un reto imposible (pantalla 19).

Al final de la competición te llegan las noticias terribles de que Alexandria ha sufrido un ataque. Kuja está utilizando el Espíritu de Bahamut para reducir la ciudad a escombros.



19



Alexandría

Comandante Daga

Para poder salvar a Alexandria y a sus habitantes, la princesa debe encargarse de asignar diferentes tareas al Batallón Pluto (pantalla 20). Hay cuatro grupos de dos, cada uno de los cuales tiene una especialización diferente. Dependiendo de a cuántos grupos hayas encomendado la tarea correcta, vas a recibir uno de los siguientes objetos.

0 = Poción
1 = Éter
2 = Elixir
4 = Aretes de ángel

La información que se necesita para elegir correctamente te ha sido revelada al principio de la aventura, cuando Steiner habló con Byron durante la búsqueda de la Princesa Garnet. Éstas son las combinaciones correctas:

Recopilar información: Brushen y Coher
Enviar ayuda al pueblo: Weimar y Haagen
Pedir apoyo militar a Cid: Byron y Laud
Preparar el gran cañón: Tisner y Melgentheim

El equipo de ensueño

Entonces en el papel de Steiner, te juntas con Beatrix para unir tus fuerzas en un intento desesperado por defender Alexandria. Primero, comprueba el equipo de Steiner, y puede que quieras aprovechar esta oportunidad para quitar los objetos valiosos a Beatrix, como su Casco de tela.

Ni las tiendas ni el Callejón, el camino hacia el moguri, se encuentran accesibles en este momento. Por lo que tu única opción es conducir a tus personajes por la Calle Mayor. Como en el árbol lifa, vas a ser atacado repetidamente por Neblinios (pantalla 21). Los ataques de Ira santa de Beatrix te van a ayudar a terminar estas batallas con rapidez y eficiencia. También puedes utilizar la M santa de Beatrix para matar a los Neblinios. Debido a que ambos personajes están a punto de entrar en cuatro batallas consecutivas, asegúrate de que les curas completamente, como muy tarde cuando te encuentras fuera de la Taberna. Cuando sales victorioso, la escena salta a Daga.

La batalla de los Espíritus

Ahora tienes una tarea solamente: llevar a la princesa hasta el Altar en la parte superior del castillo. Sigue el camino familiar hasta el Vestíbulo fuera del Aposento de la reina, y luego entra por la puerta de la izquierda. Sigue por las escaleras hacia arriba. Si tratas de desviarte de tu camino hacia otra sala, Daga será repelida por una especie de barrera de energía (pantalla 22). Una vez hayas alcanzado la parte de arriba, vas a ser incapaz de controlar los acontecimientos.



Yitán y sus compañeros se encuentran a bordo del Hildagarde 2 cuando Eiko se ve de repente poseída por un poder misterioso que la arrastra hacia Daga. Las dos juntas invocan al Espíritu todopoderoso de Alejandro para salvar a la ciudad de la destrucción. A primera vista, Alejandro parece el vencedor, ya que le corta las alas de Bahamut.

El fin se acerca

Sin embargo, Kuja dispone de otro as en su manga. Una vez más, el gigantesco y amenazador ojo aparece en el cielo. Ni siquiera Alejandro es lo suficientemente poderoso para resistir su poder. El "ojo" pertenece al barco volador llamado, con toda razón, Invencible. A bordo del barco se encuentra un hombre llamado Garland. Vestido de negro, diserta pomposamente en un extraño monólogo (pantalla 23). Parece como si quisiera castigar a Kuja, ya que "ésta" no es la razón por la que fue enviado a Gaia. Garland está furioso porque Kuja ha ignorado su misión. ¡Y también ha hecho lo mismo Yitán!

Entre tanto, Yitán, Vivi, Amarant y Freija llegan al castillo. Entonces debes guiar al grupo hasta Daga y Eiko, siguiendo el camino que utilizaste antes con la Princesa. Esta vez, sin embargo, vas a encontrarte con acceso a las otras habitaciones del castillo. Aunque sí puedes ocuparte de algunos asuntos antes de correr hacia las chicas, no puedes hacer nada para evitar la destrucción de Alexandria.



Una segunda oportunidad

Antes de precipitarte hacia el Altar con Yitán y sus amigos, puedes rescatar a la servidumbre del palacio. Cada persona a la que te dirijas en la Cocina y en la Biblioteca sale del castillo y se libra de la destrucción inminente. Sin embargo, no esperes ninguna recompensa por llevar a cabo una buena acción.

Si no retaste a Tantarion en el Disco 2, vas a ver que todavía hay un libro en la estantería de la Biblioteca (pantalla 24). Si quieres aprovechar esta segunda y última oportunidad para entablar una batalla contra un monstruo fuera de lo normal, echa un vistazo al libro.



Aunque tus posibilidades de éxito son mayores que antes, no va a estar de más que te dirijas a la Sala de la guardia para guardar tu partida antes de la batalla.









Lindblum

El silencio es oro ...

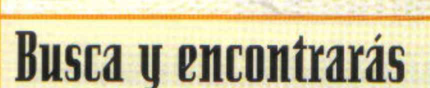
Tras el espectacular rescate de Daga y Eiko, Yitán se despierta solo en la Alcoba del Castillo de Lindblum. Los cofres contienen un **Brazal egoísta** y una dosis de **Elixir**. Según te diriges hacia la salida con Yitán, Blank entra. Puede que quieras preguntarle por Daga antes de salir de la habitación. En el Vestíbulo puedes contemplar una STA que muestra la llegada de Quina al puerto de Lindblum.

Pilla el ascensor hacia arriba. Si preguntaste por Daga en tu conversación previa, debes dirigirte hacia la Torre del telescopio. La princesa se encuentra allí, extrañamente callada (pantalla 25). Los compañeros se reúnen en la Sala de audiencias y te envían a la Alcoba real, donde debes dirigirte al guardia que está fuera de las puertas para ser admitido. Tras una breve charla, comienza una reunión en la Sala de audiencias (pantalla 26). Vivi está preocupado por las noticias de que Kuja ha sido visto en compañía de Magos Negros que hablan, y ¡sólo puede tratarse de los inicialmente pacíficos habitantes de la Aldea de los Magos Negros! Se necesita un nuevo barco volador para resolver este misterio, pero el Gran Duque Cid es incapaz de hacer nada en su estado actual.





De repente, Eiko aparece portando más novedades deprimentes: ¡Daga ha perdido el habla! La destrucción de su querido reino, junto con la muerte de su madrastra, ha dejado a Daga en un estado de conmoción. Regresa con Yitán a la Alcoba para ver el progreso de la princesa.



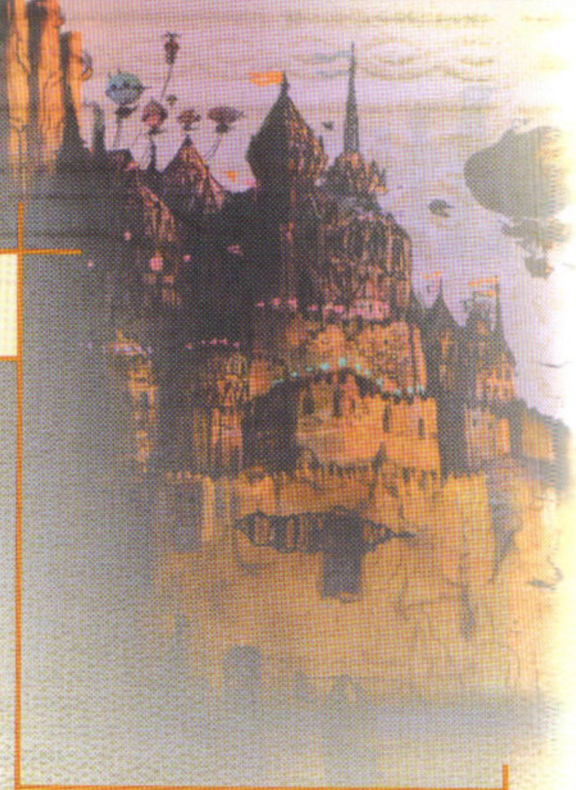
Busca y encontrarás

El Profesor Toto confirma que, aunque no se puede hacer nada por Daga por ahora, sí hay una cura para el Gran Duque Cid. Esta pócima se obtiene con la mezcla de tres ingredientes poco comunes, uno de los cuales puede incluso estar en posesión de Cinna. Lleva a Yitán al Distrito teatral para averiguar si el rumor es cierto. Al llegar en el Taxi neumático, te encuentras con unos conocidos de Burmecia fuera de la estación. ¡Está claro que han estado ahorrando para su vejez! (pantalla 27)...

Tras este breve episodio, baja las escaleras hasta la Avenida del teatro y dirígete a Cinna, quien te va a entregar sin ningún problema su **Poción misteriosa**. Entonces Yitán se dirige automáticamente hacia la estación. Pero aún puedes regresar a la Guarida de Tantalus, donde encontrarás que los tres cofres han sido rellenados con **1.273 Guiles**, **970 Guiles** y **4.826 Guiles** respectivamente.



Vas a encontrar el segundo ingrediente para la cura de Cid escondido en el Estudio. Habla con Miguel Ángel y busca al pie de las escaleras, donde puedes recoger la **Poción sospechosa**. También vas a encontrar un **Lapislázuli** dentro del cofre. Entonces toma el Taxi neumático hacia el Distrito comercial.



Ha merecido la pena el intento

Si has llevado a cabo diligentemente el reparto de las cartas de la MoguRed, debes hacer una visita al moguri en la Posada del Distrito comercial. Hurga entre el montón de escombros a la izquierda del Distrito comercial para poder encontrar la medalla Stellazio **Sagitario** (pantalla 28). Como de costumbre, vale la pena registrar el par de cofres en la Casa particular, ya que contienen una **Panacea** y una dosis de **Elixir**. Pero no te olvides de que tu propósito principal es encontrar el tercer ingrediente.

Entra en la Plaza y dirígete a la mujer que se encuentra enfrente de las ruinas de lo que era la Botica. Alice, cuyos productos están ahora a la venta en la Tienda, te hace entrega de la **Poción prístina**. Asegúrate de comprobar los nuevos objetos disponibles en la Tienda antes de partir de vuelta hacia el castillo. Como hiciste con anterioridad, habla con los guardias a la puerta de la Alcoba real para que se te conceda el acceso. La **Poción misteriosa**, **la Poción sospechosa** y la **Poción prístina** son entonces mezcladas para obtener la pócima para curar el estado de Cid. El Gran Duque la aplica inmediatamente. Por desgracia, el experimento no sale como estaba previsto (pantalla 29)...

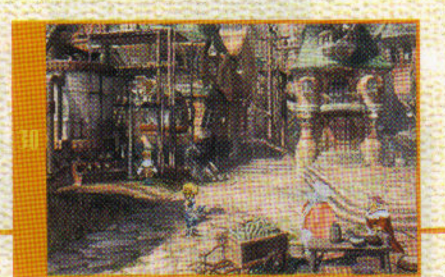




La vuelta de Quina

Debido a que no hay razón para insistir en el asunto del barco volador por ahora, el grupo decide perseguir a Kuja a través de los mares. Aunque no tienen una pista definitiva, Vivi sugiere empezar a investigar la misteriosa aparición al lado de Kuja de Magos Negros que pueden hablar.
Al finalizar la reunión, puedes contemplar una STA que muestra a Quina catando algunas especialidades en el Área comercial. Si te diriges hacia allí con Yitán, vas a encontrarte con una cuenta de 100 Guiles por la comida que Quina se ha zampado (pantalla 30), tras lo que Quina se une a tu grupo. Pero no hay necesidad de pagar la cuenta, ya que el corpulento gastrónomo va a unirse al grupo de todas formas cuando estés embarcando en el barco.

Toma el ascensor hacia el Nivel inferior. El carro mecánico de la izquierda se dirige hacia la Puerta del dragón de la tierra, donde puedes encontrar una **Panacea** en el cofre oculto, pero tu destino real es la Puerta del dragón marino. Vas a encontrar un **Brazal quimera** (pantalla 31) escondido en el fondo. Sal a través de la puerta para llegar al puerto, donde puedes embarcar en el Blue Narciss.


30


31



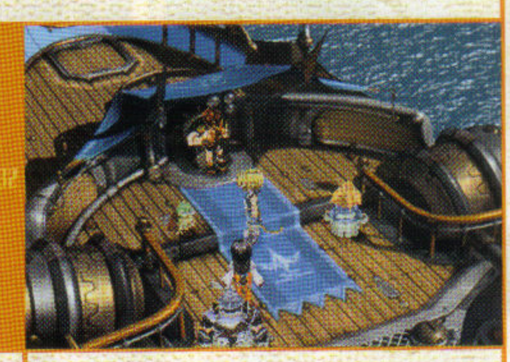


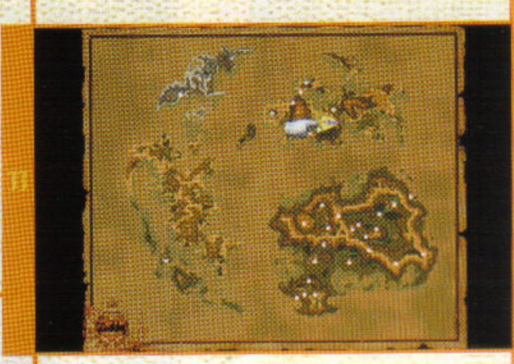



Blue Narciss

¡Todos a bordo!

Una vez que estás a bordo, tu primera tarea es formar un grupo de cuatro miembros. Aunque Yitán siempre forma parte del grupo, puedes elegir a sus otros tres acompañantes. Si vas a elegir a Daga como parte del grupo, recuerda que no se sabe cuándo va a recuperar su voz. Entonces será incapaz de usar algunos de los comandos en la batalla. Por el momento, puede que Eiko sea una acompañante más deseable en el viaje, ya que puede manejar la magia curativa. Por otro lado, Daga ha recibido nuevos Espíritus y va a requerir una gran cantidad de PH para aprender las habilidades de invocación de éstos.
Mientras estás manejando el barco, puedes interrumpir tu viaje al pulsar el botón △, que te lleva a cubierta (pantalla 32). Dirígete a Cid si quieres cambiar los miembros del grupo, o habla con Blank si quieres tomar el timón del Blue Narciss de nuevo. Puedes desembarcar en cualquier playa si pulsas el botón ◎.
Dirígete hacia la Aldea de los Magos Negros para que se desaten nuevos acontecimientos. Amarra el barco en la Costa de Guekar (pantalla 33) y cruza el bosque. Puedes ir andando o puedes llamar a un Chocobo para este trayecto. Por supuesto, puedes optar por tomar primero algún desvío en tu camino y encargarte de algún que otro asunto.


32


33

Alexandria

Puedes desembarcar en el puerto al noreste de Alexandria (pantalla 34) y montar en el barquito hasta el palacio. Vas a encontrar varios objetos alrededor del Patio y por la ciudad. Los objetos se muestran en las pantallas de la página 60. Dirígete a la niña en la Plaza para recibir una **Carta Alexandria** (pantalla 35). El dueño de la Tienda reside ahora cerca de la entrada de la Posada, y puedes encontrar al Orfebre en el Callejón.


34


35


PUERTO
A
K
J
G
F
E
D
C
H
B
A
MESETA DE ALEXANDRIA
Pueblo de Alexandria
LEYENDA:
A Zafiro x2
B Éter
C Panacea
D Amatista
E 365 Guiles
F 4.832 Guiles
G Topacio
H Tienda de lona
J Ópalo
K Olivino

1001 posibilidades

Puedes embarcarte en diversas miniaventuras mientras estás a bordo del Blue Narciss. Algunas de las posibilidades a tu alcance son:

- Repartir Nueces de kupó a la pareja de moguris en la Gruta de Gizamaluke.
- Escarbar en busca de Chocografías en el Bosque de los Chocobos.
- Encontrar cofres ocultos haciendo uso de las Chocografías.
- *Atrapar ranas con Quina. Existe un tercer Pantano de los Qu en una isla* ubicada en el sudoeste (pantalla 36).
- Reunir nuevas habilidades de Engullir para Quina. Quina puede aprender Muerte nivel 5 de un monstruo llamado Ballena zombi que encontrarás merodeando en algunas playas. Esta habilidad te permite derrotar a contrincantes tan fuertes como el Gran dragón con sólo un ataque.
- Registrar los bosques en busca de Ragtime y contestar a las preguntas de su Concurso.
- Dirigirte a la Puerta del sur para buscar algunos objetos.
- Visitar Est Gaza en el noroeste del continente (pantalla 37), donde vas a poder comprar numerosos objetos de Mitrilo y recoger un **Aro alado** de paso (pantalla 38). Si vuelves más tarde, esta tienda tendrá nueva mercancía.


36


37


38

Aldea de los Magos Negros

¿Hay alguien en casa?

¡Las sospechas de Vivi se han confirmado! Casi todos los Magos Negros se han aliado con Kuja, quien les ha prometido que va a alargar sus vidas. Te vas a encontrar al No. 288 y a Vivi en el Cementerio. El pequeño mago aparece aquí en este momento, bien forme parte o no de tu grupo. Síguele hasta el establo del Chocobo, al final del pueblo (pantalla 39). Vas a averiguar que el Escondrijo de Kuja se encuentra al este del continente, oculto bajo las arenas movedizas.
La Botica, al igual que las otras casas en la Aldea de los Magos Negros, está desierta. Ahora tienes la oportunidad de subir por la escalera que está detrás del mostrador, a la cama en el primer piso (pantalla 40). Desde aquí puedes alcanzar un cofre, y recoger un **Cinturón negro**, si es que no lo recogiste en tu visita anterior. Luego regresa al Blue Narciss.


39


40

Blue Narciss

Travesía por el desierto

Navega con tu barco hacia el este, hasta el Desierto de Kiera (pantalla 41), donde te vas a encontrar con cuatro torbellinos de arena en la zona desértica. Aunque no infunden nada de confianza, no corres riesgo de ser tragado. Pulsa el botón ⊗ para poder adentrarte en las profundidades de debajo de las arenas movedizas. Pero sólo uno de los torbellinos, el situado al noroeste y que no salpica con nubes de arena, conduce a la guarida de Kuja (pantalla 42). Si entras al torbellino equivocado vas a sufrir el ataque de un Antoleón.


41


42











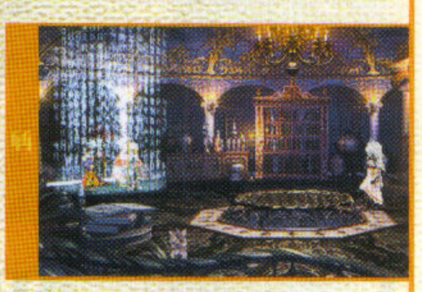




Palacio del Desierto

Hacia la guarida del león







Como era de esperar, Kuja está totalmente preparado para recibir a su inesperada visita. Aunque no está claro el modo en que inhabilita al grupo, Yitán se despierta al lado de Cid en una celda. No hay ni rastro de sus otros acompañantes. Kuja chantajea a Yitán para que acceda a hacerle un pequeño favor. Si el joven ladronzuelo no cumple con su promesa, sus amigos morirán. Estés de acuerdo o no, Kuja te tiene con el agua al cuello.

Aún en el papel de Yitán, dirígete hacia el par de Magos Negros (pantalla 43). Entonces serás teletransportado a la Sala amo. Cuando caminas hacia la derecha, Kuja explica las condiciones. Yitán debe viajar a un lugar llamado Oeilvert que se encuentra en el Continente Olvidado donde se debe encargar de recoger la Piedra Gulug.

Puedes elegir a tres acompañantes. Kuja te comunica que no puedes hacer uso de la magia en Oeilvert, por lo que puede ser buena idea que elijas a los luchadores más fuertes.

Pero estate prevenido, ya que los personajes restantes van a verse forzados a entrar en acción muy pronto, por lo que debes formar dos grupos igualmente fuertes. Por ejemplo, asigna a Daga y a Eiko en grupos diferentes de tal forma que cada grupo disponga de una curadora. Vas a tener la oportunidad de utilizar los hechizos curativos en tu camino hacia Oeilvert. Debido a que la magia está imposibilitada en Oeilvert, Vivi obviamente debe ser asignado al segundo grupo.

Kuja teletransporta a Yitán y a sus tres acompañantes hasta el Embarcadero (pantalla 44). Asegúrate de comprobar el equipo de todos, ya que probablemente vayas a entrar en batalla en el momento en que das unos pasos hacia el Hildagarde 1.

Una breve disputa con Ton y Son sobreviene a bordo del barco volador (pantalla 45). No vas a poder cambiar el rumbo del vuelo, ya que el barco volador aterriza y te desembarca automáticamente en una ubicación específica en el Continente Olvidado.

Continente Olvidado - Planicie de Breasa

A las órdenes del enemigo

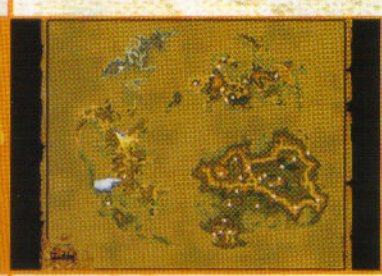




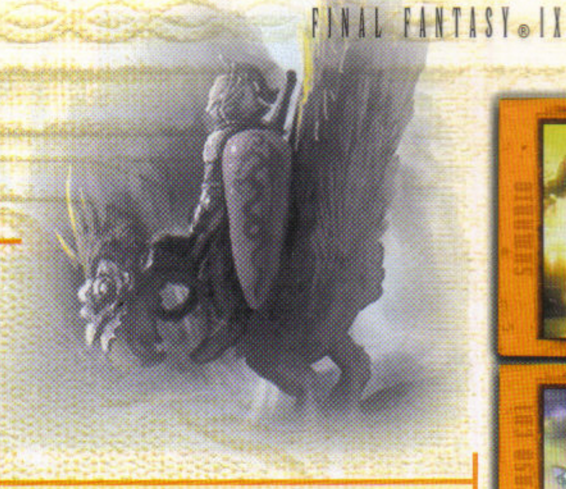
Pulsa el botón ⊗ cuando te encuentras al lado del barco volador para abrir un menú tienda. Puedes comprar algunos brebajes y, por primera vez, hacer acopio de Vacunas. Este objeto que te cura del estado de Virus te va a venir muy bien más tarde.

Oeilvert está ubicado en el sur, y como de costumbre lo vas a encontrar marcado en tu mapa (pantalla 46). Merece la pena hacer un desvío en la dirección opuesta. Si Quina se encuentra en el grupo, encamínate al Pantano de los Qu (pantalla 47) para atrapar algunas ranas.

Un poco más hacia el norte, entre dos pequeños bosquecillos, puedes detectar huellas de Chocobo. Si quieres llegar a las puertas de Oeilvert sin sufrir encuentros inoportunos (pantalla 48), utiliza Verdura gysal para llamar a tu amigo con plumaje. Oeilvert es donde Kuja quiere que recojas la Piedra Gulug.



Oeílvert



Preparativos de última hora

El moguri Moa de la entrada hace dinero con la venta de equipo caro. No te olvides de la advertencia de Kuja de que la magia es inútil en Oeilvert. Teniendo en cuenta que esto afecta a los hechizos curativos de las dos chicas, debes surtirte de brebajes y Colas de fénix, así como de un número considerable de Agujas de oro. Luego continúa hacia el edificio y pasa por las puertas enormes que se abren como por arte de magia. Encontrarás pantallas del mapa de esta zona en la página 64.

Si Eiko o Daga han aprendido la habilidad de Mano curadora, deberías equiparla ahora. Esto significa que las chicas pueden curar a sus compañeros al atacarles durante la batalla. Equipa a tus luchadores con las habilidades de Matapájaros, Comehombres, Atacar con PM y Matapétreos, y no te olvides de proteger a los miembros de tu equipo contra el estado de Piedra.

Epitaf, el adversario que te vas a encontrar con más frecuencia en Oeilvert (pantalla 49), tiene el extraño poder de generar una imagen reflejada en el espejo de uno de tus ocho personajes. Si la aparición invocada por Epitaf es el doble de uno de los personajes que se encuentran en el grupo actual, invariablemente le lanza su hechizo de Muerte. Por suerte, los Epitafs tienen un punto débil: son vulnerables a la Aguja de oro. Utiliza este objeto para derrotar el monstruo en un santiamén.



¿Madre Terra?

Si quieres encontrarte con Stiltzkin,camina primero hacia la derecha en el vestíbulo de la entrada. Stiltzkin ha puesto una tienda en la Sala planetas, y te ofrece una Ultrapoción, una Esmeralda y una dosis de Elixir por un total de 888 Guiles. Toma nota, que si exploras otras áreas de Oeilvert primero, y vienes a esta sala después, Stiltzkin no va a encontrarse aquí.

Regresa al vestíbulo de la entrada, sube las escaleras al piso de arriba, y entra en la Sala del globo a la izquierda. Acércate a la bola azul y pulsa el botón ⊗, después de lo cual va a cambiar al color rojo (pantalla 50). Regresa al Vestíbulo y dirígete a la izquierda a la Sala del globo del piso bajo. Si continúas hacia la izquierda, se va a proyectar en la habitación una imagen holográfica de un planeta. Aunque la escritura del globo está en una lengua extranjera, Yitán deduce algo de lo que quiere decir... algo sobre 'la madre Terra'. Asegúrate de vaciar el cofre de detrás de la proyección del globo (pantalla 51) antes de tomar las escaleras de la izquierda hacia la Sala barcos.

Examina las cuatro luces en esta nueva sala, empezando por la cuarta luz, la que se encuentra a la izquierda de la parte superior (pantalla 52). Muévete en el sentido de las agujas del reloj y examina las otras luces para averiguar algo sobre los orígenes de Invencible. Tras esto, ve por las escaleras hacia la izquierda para salir de la Sala barcos.





Las páginas de la historia

Cruza el puente y examina la bola en el medio de la pequeña plataforma (pantalla 53). Tras una breve proyección de diapositivas, eres libre de volver a la Sala del globo, donde vas a darte cuenta de que la puerta azul del fondo se puede abrir ahora. Ésta conduce a la sala de las Narradoras, donde unas extrañas cabezas mecánicas relatan la caída de una civilización extranjera (pantalla 54). ¿Cómo es que Yitán puede entender el lenguaje escrito y hablado de esta cultura extraña? Todo será revelado más tarde...

Regresa al vestíbulo de la entrada tras esta lección de historia un tanto inusual. Vete hacia la derecha y entra en la Sala planetas, donde vas a presenciar otro relato sobre dos planetas. Entonces pide al moguri que guarde tu partida y sal por la derecha. El ascensor te lleva hasta el propósito de tu viaje, la Piedra Gulug. Prepara a los miembros de tu grupo para la batalla antes de dirigirte hacia allí.



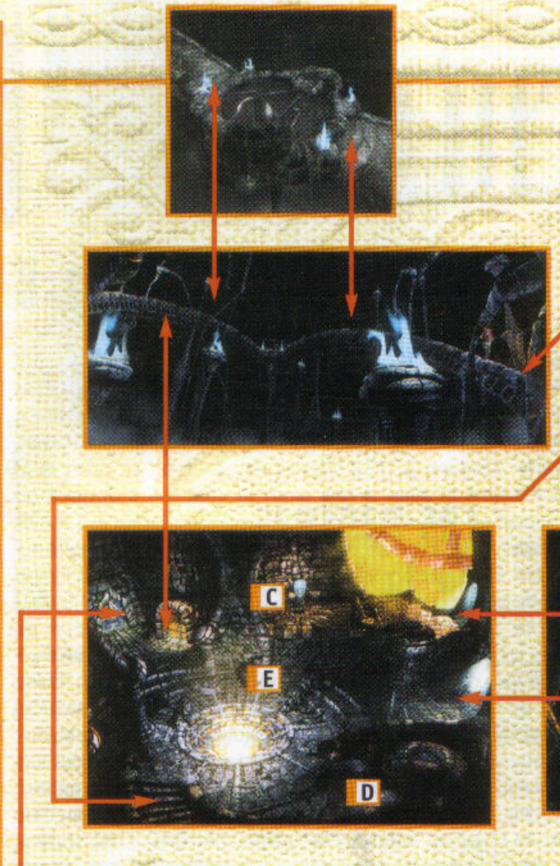




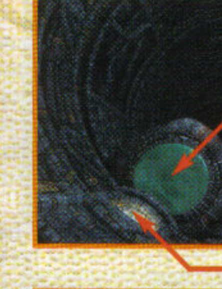




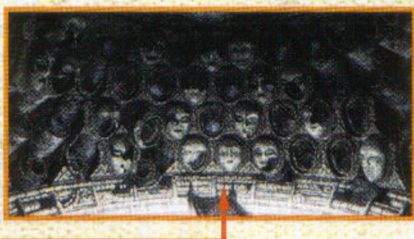














El Ark

Equipa tus personajes con Anticonfusión para protegerles del ataque especial de Ark que provoca el estado de Confusión. Debido a que la magia es inútil, durante esta batalla debes confiar en los ataques convencionales. Habilidades tales como Matapájaros, Contraataque y Atacar con PM te van a ayudar a volver las tornas a tu favor (pantalla 55).

Examina de nuevo el pedestal tras la batalla y recoge la **Piedra Gulug**.


55

Tus otros personajes van a estar muy pronto envueltos en la acción, por lo que puedes aprovechar la oportunidad para despojar de los objetos con los que quieras equipar a los otros en el Palacio del desierto. Si Eiko se encuentra en el segundo grupo, ten a ésta equipada con la habilidad de Antiveneno.

NOMBRE:	VIT:	PM:	Nvl:
Ark	20.002	1.374	38

PUNTOS DÉBILES: Matapájaros, Aire

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Elixir, Cinto de fuerza, Lanza sagrada

EXP:	PH:	Guiles:
0	11	5.964

OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: Grava volátil, Éter

CARTA: Atmos

Oeilvert

LEYENDA:

- A Panacea
- B Sol naciente
- C Elixir
- D Sable diamante
- E Coraza blindada
- F Cinto de fuerza
- G Botas de plumas
- H Manto de tierra
- J Piedra Gulug

Palacio del Desierto

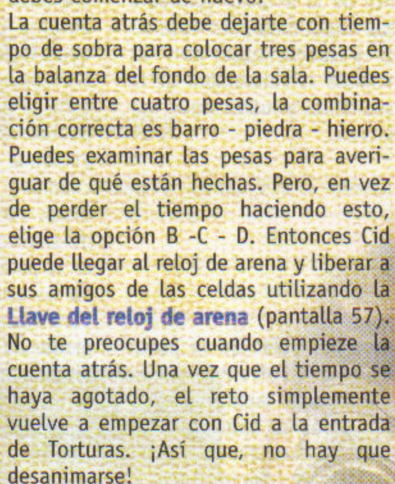
Despacio pero seguro

No es de sorprender que Kuja rompa su promesa y amenace las vidas de los prisioneros. Es casi imposible que Yitán complete la tarea encomendada por Kuja a tiempo, pero por suerte Cid está todavía en libertad. Salta hacia la derecha con el gran duque y espera a que los dos Magos Negros hayan salido de la sala, antes de entrar en Torturas. Tan pronto como entras en esta sala, comienza una cuenta atrás. En este lugar puedes hacerte con la **Llave del reloj de arena**, un objeto que puede salvar la vida de tus amigos. Sin embargo, Cid está tieso de miedo por el monstruo que se encuentra en esta habitación, a pesar de que se está bien encerrado.

Tan pronto como el monstruo te da la espalda, pulsa el botón ◎ repetidamente tan rápido como puedas. Esto hace que Cid se deslice unos milímetros hacia la llave. Pero, no te muevas ni un pelo cuando el monstruo se de la vuelta hacia ti (pantalla 56). Si te "pilla" moviéndote, Cid va a tener que retroceder a la entrada de la sala y debes comenzar de nuevo.



56



La cuenta atrás debe dejarte con tiempo de sobra para colocar tres pesas en la balanza del fondo de la sala. Puedes eligir entre cuatro pesas, la combinación correcta es barro - piedra - hierro. Puedes examinar las pesas para averiguar de qué están hechas. Pero, en vez de perder el tiempo haciendo esto, elige la opción B -C - D. Entonces Cid puede llegar al reloj de arena y liberar a sus amigos de las celdas utilizando la **Llave del reloj de arena** (pantalla 57). No te preocupes cuando empieze la cuenta atrás. Una vez que el tiempo se haya agotado, el reto simplemente vuelve a empezar con Cid a la entrada de Torturas. ¡Así que, no hay que desanimarse!

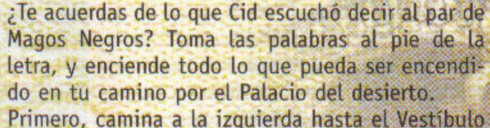


57

Deja que se haga la luz

Tu grupo consta ahora de los cuatro personajes que no acompañaron a Yitán en su viaje hacia el Continente Olvidado. Cuando eliges las habilidades del grupo, ten en cuenta que los monstruos del Palacio del desierto atacan utilizando Confusión, Glacial, Veneno, Morfeo y Paro.

Las batallas con las Canicas (pantalla 58) son particularmente complicadas. Echa un ojo al color de la cabeza de los monstruos. Cuando son azules, los ataques de magia casi no tienen ningún efecto, por lo que debes utilizar las armas convencionales. Cuando las cabezas son rojas, los ataques físicos son casi inútiles, por lo que debes utilizar las habilidades de Vivi y de Quina.



¿Te acuerdas de lo que Cid escuchó decir al par de Magos Negros? Toma las palabras al pie de la letra, y enciende todo lo que pueda ser encendido en tu camino por el Palacio del desierto.



58

Primero, camina a la izquierda hasta el Vestíbulo y sube por las escaleras. Enciende las velas de la estatua de la izquierda para iluminar la bola de la derecha (pantalla 59). Examina la bola para obtener un **Anillo prometido**.

Es de vital importancia que examines todas las bolas. Haciendo esto, no sólo vas a recibir como recompensa algunos objetos de gran valor, sino que también va a tener un efecto favorable en la batalla que te espera con el jefe del Palacio del desierto.



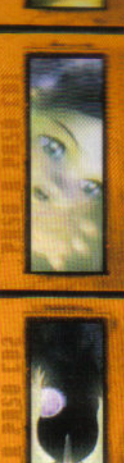
59

La Sala luz

Ábrete camino hacia la Sala luz. Vas a encontrar que la estatuas de fuera siguen tus movimientos con gran interés. Sin embargo, las estatuas de piedra son bastante miopes y permanecen inmóviles cuando pasas cerca del pasamanos. Asegúrate de que sus cabezas miran hacia fuera para hacer aparecer un puente de luz (pantalla 60). Crúzalo y enciende las velas en la galería, revelando un cofre en el lado derecho de la Sala luz. Recoge los **Aretes de hada** y sal de la sala por la izquierda, en dirección hacia la sala Lámparas.



60











La sala Lámparas



Primero enciende las lámparas 1, 2 y 3 (pantalla 61). Luego vete hacia la puerta y sigue el camino hasta que llegas al lado derecho de la sala Lámparas. Enciende la lámpara 7 para hacer que las estatuas del lado izquierdo de la habitación desaparecan. Vuelve allí y enciende las lámparas 4 y 6. Entonces desaparecen las estatuas de la derecha y puedes encender las lámparas 8 y 9. Para terminar enciende la lámpara 5, y una lámpara luminosa va a aparecer enfrente y sobre la estatua. Examínala para obtener una **Ajorca** y sal de la habitación por la puerta de la derecha.


61

El Pasillo y el Centro


62

Enciende la vela enfrente de la estatua (pantalla 62) para revelar una bola. Examínala para obtener una **Coraza blindada** y luego sube por las escaleras del fondo. Enciende el candelabro de la derecha, al lado del descansillo, y luego sigue por el pasillo hasta la Biblioteca.

La Biblioteca


63


64


65

Primero prende las velas de la parte inferior izquierda, enfrente de la estantería, haciendo aparecer una escalera en la derecha. Sube por ella para alcanzar las velas del lado izquierdo de arriba. Enciéndelas y examina la bola luminosa roja para obtener un **Brazal de N'Kai**. Vas a encontrar una pista que alude a un futuro enigma en la estantería cerca de las escaleras (pantalla 64), mientras que el siguiente candelabro que tienes que encender se encuentra a la derecha. Vas a ver que has abierto de nuevo una puerta secreta. prende ambas velas en el pasaje detrás de esta puerta y luego regresa a la Biblioteca. Entonces enciende las velas restantes de la derecha, y pasa por la siguiente puerta que se abre. Si enciendes las velas en este balcón, vas a poder salir de la Biblioteca a través de la vidriera de la izquierda (pantalla 65). Un moguri se afincado al otro lado. Continúa a la izquierda hacia la sala Sombras.

La sala Sombras

Enciende ambas velas y examina la bola para obtener una **Capucha negra**. Coge la puerta que conduce a la sección izquierda de la sala Sombras y enciende ambas velas enfrente de la estatua para que se materialice una bola donde puedes encontrar unos guantes **Venecianos**. Enciende la vela de debajo y de la izquierda del cuadro y pulsa el botón ⊗ para obtener una pista: "No se ha de perseguir la sombra malvada sino la santa". Esto se refiere a las sombras en la pared. Así que, apaga la vela de la izquierda de enfrente de cada estatua (pantalla 66) para hacer que aparezca una escalera en el medio de la sala. Por supuesto, sube por ella. Prepárate para la batalla antes de encender la última vela al final de este pasaje (pantalla 67). Si no aparece el símbolo "!" sobre la cabeza de tu personaje en este momento, se debe a que todavía no has encendido todas las velas enfrente de las vidrieras del vestíbulo principal. En tal caso, regresa al Centro y a los pasajes secretos de la Biblioteca y comprueba las velas. Esto es a lo que se refería la pista en la estantería anteriormente.


66


67

El Pilar mágico

Antes de que comience la batalla, el Pilar mágico intenta aumentar sus poderes con la ayuda de las bolas. Sin embargo, va a fracasar en el intento siempre y cuando hayas examinado las seis bolas.
Tu adversario lanza Espejo como protección contra los ataques mágicos. Puedes salvar este obstáculo si lanzas Espejo a un miembro de tu grupo, al que luego puedes atacar con magia (pantalla 68). Entonces, el hechizo se dirige hacia el Pilar mágico, penetrando la barrera de protección del monstruo.
Es prácticamente imposible perder esta batalla si uno de los miembros de tu grupo posee la habilidad de Autoespejo. Recuerda que Eiko puede invocar al Espíritu de Rubí para lanzar Espejo en todo el grupo.
La batalla termina cuando se le acaba la VIT o los PM a tu contrincante, así que haz que Quina utilice su M azul de Martillo mágico para reducir rápidamente los PM de tu adversario.
Una vez que has ganado la batalla, pulsa el botón ⊗ de nuevo cerca del candelabro, para encender éste. Si Eiko está en tu grupo, ten a ésta equipada con la habilidad de Antiveneno. Luego regresa a la plataforma de enfrente y pulsa el botón ⊗ para activar así el teletransportador.

NOMBRE: Pilar mágico	VIT:	PM:	Nvl:
	12.119	9.999	36

PUNTOS DÉBILES: Matapájaros, Aire

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: –

EXP:	PH:	Guiles:	OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA:
0	11	4.089	Elixir, Éter

CARTA: Shiva


69


70


71

Un envío para el señor Kuja

Ha llegado la hora de volver a Yitán y a sus acompañantes, que han aterrizado a salvo en el Embarcadero a bordo del barco volador. Camina hacia el teletransportador de la derecha y pulsa el botón ⊗. Debido a que Kuja insiste en hablar a solas con Yitán, tus otros tres personajes se quedan fuera.
Al poco tiempo, el resto de los acompañantes entran en la habitación, y entonces todo el grupo persigue a Yitán. Quieren evitar que Kuja se haga con la Piedra Gulug. Eiko, que se ve apresada por Ton y Son según se acerca a la puerta, es la única que falta. Este episodio permite a Kuja hacerse con la Piedra Gulug (pantalla 69) y largarse.
Elige a tres personajes para acompañar a Yitán en la persecución de Kuja. No necesitas tomarte muchas molestias en tu elección, ni tampoco necesitas muchos preparativos, ya que se trata de un breve episodio. Aun así, tómate tu tiempo para recoger una **Carta Nombrandt** (pantalla 70) antes de salir de la habitación. El teletransportador de la izquierda te lleva hasta el Embarcadero.
El Mago Negro que se encontraba antes guardando el puerto se ha marchado, por lo que puedes pasar sin problemas y salir del Embarcadero. Acciona la palanca de fuera, baja por la escalera de cuerda y sigue el sendero hacia la salida en la parte superior izquierda (pantalla 71). A bordo del Blue Narciss vas a seguir la pista del barco volador de Kuja de forma automática. Cuando llegas al Continente Aislado, se te ofrece otra oportunidad para elegir tres personajes para acompañar a Yitán.
Si quieres, puedes volver a embarcar en el barco volador y volar a cualquier otro destino de tu agenda. Pero antes o después, vas a tener que regresar y dirigirte hacia el oeste para llegar a Est Gaza. Antes de ponerte en camino, equipa a los miembros del grupo con la habilidad de Ni frío ni calor para protegerles de estados alterados relacionados con el cambio de temperatura.

Est Gaza

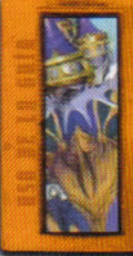
Hielo y fuego

El Sacerdote te aborda cerca de la entrada de Est Gaza (pantalla 72). Vas a poder contemplar una escena retrospectiva en la que aparecen Kuja y sus secuaces atravesando el edificio con Eiko en su poder. El Sacerdote explica que su supuesto objetivo era el Volcán Gulug, un volcán inactivo.
Si Vivi no se encuentra en tu equipo de acción, te va a pedir ir contigo, con lo que puedes elegir a otros dos personajes para acompañarle a él y a Yitán.
La Tienda de la derecha vende equipo. Si has estado aquí con anterioridad, podrás comprobar que se ha actualizado la mercancía. Asegúrate de comprar un Palo octogonal para Vivi, que le va a permitir aprender los poderosos hechizos de Hielo++, Piro++ y Electro++.
Puedes dirigirte al Sacerdote si quieres descansar, por 100 Guiles. Si quieres, puedes cambiar los miembros del grupo a bordo del Blue Narciss, después de que todos se hayan recuperado. Sal del Altar a través de la puerta trasera y pide al moguri que te guarde tu partida. Entonces camina hacia la derecha para entrar al Monte Gulug. Si Steiner se encuentra en tu grupo, no le equipes con el Sable ardiente ya que la mayoría de los monstruos que te vas a encontrar son resistentes al Fuego.







Monte Gulug

¿Derecha o izquierda?

Desde el área de la entrada, puedes dirigirte a la izquierda para recoger algunos objetos. Vas a encontrar 9.693 Guiles que han sido depositados cerca del recipiente en la esquina de la derecha de la primera Sala. También encontrarás una pista sobre cómo utilizar el Pozo (pantalla 73) en la pared de la izquierda. Sube por la escalera y hurga entre la basura por una dosis de Éter. Luego camina hacia la izquierda, baja por la escalera y recoge la Gorra roja en la plataforma. Finalmente, regresa a la cueva de la entrada.



Alerta de dragón rojo

Dirígete hacia la derecha en la entrada y pasa la primera cabaña sin más - no hay nada que encontrar aquí. Un símbolo "!" aparece cerca de la cuerda en la plataforma (pantalla 74), y puedes bajar si pulsas el botón ⊗. Otro símbolo "!" aparece en la esquina del fondo a la derecha, que te indica un desvío opcional y muy valioso. Si sigues la plataforma hasta el final, descubrirás un cofre que contiene un **Coletero de oro**.



Regresa a la cuerda, baja por ella y recoge un **Aro alado** en la esquina derecha de la cabaña en la que vive el moguri. Continúa hacia la derecha. Al final del pasaje, sobre las escaleras, puedes leer una pista sobre cómo hacer funcionar el Pozo (pantalla 75). ¿Te interesa un **Manto de tierra**? Para poder recogerlo sigue el camino superior, si no, date la vuelta.



Dos Dragones rojos van a impedir muy pronto tu vuelta al Pozo (pantalla 76). Vas a encontrar los ataques de Frío especialmente efectivos para mantener a los monstruos a raya. Si es posible, equipa a tus personajes con objetos que te protejan del daño del elemento Aire. También es una buena idea utilizar una Tienda de lona sobre cada adversario, ya que inflige Veneno, Ceguera y Maleficio.



Hora de ajustar cuentas

Camina hacia la izquierda desde el Pozo. Recoge una **Malla del diablo** del cofre en la cabaña y lee la tercera pista referente a la palanca del Pozo. Ahora dispones de toda la información necesaria para hacer funcionar el Pozo. Puede que quieras entrar en el túnel enfrente de la cabaña y pedir al moguri que te guarde la partida antes de entrar en el Pozo. El moguri también vende brebajes, así que aprovecha esta ocasión para adquirir provisiones de Vacunas para la batalla con el jefe siguiente.



El cofre en la cabaña de al lado contiene una dosis de **Elixir**, pero aparece un Dragón rojo al que le molesta tu intrusión e intenta evitar que la cojas (pantalla 77). Da una lección al monstruo y regresa al Pozo, donde debes tirar de la palanca tres veces. Abajo del Pozo vas a ser atacado por otro par de Dragones rojos. Derrota a éstos y prepárate para la batalla con el jefe antes de pasar por el agujero de la pared.

Vas a ser testigo del intento de Ton y Son de sacar los Espíritus de Eiko. El par de desalmados están utilizando el mismo método que casi acabó con la vida de Daga en Alexandria (pantalla 78). Por suerte Mogu, el amigo de Eiko, va a ayudar a la pequeña y se revela que es un Espíritu. El peligroso par de bufones es derrotado durante una corta secuencia que salta automáticamente. Eiko recibe una **Cinta** con la que va a poder aprender Madine, una habilidad de invocación.



Kuja se las arregla para huir de nuevo, dejando a Ton y Son detrás en la que es su última batalla. Éstas unen sus fuerzas, literalmente...

Meltigéminis

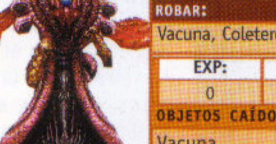
Cuando Vivi sale como un rayo detrás de Kuja, te enfrentas a Meltigéminis con Yitán, Eiko y los dos acompañantes que elegiste en Est Gaza. Tu contrincante (pantalla 79) utiliza varios ataques que provocan el estado de Veneno. Por suerte, Meltigéminis es vulnerable al Fuego, así que ten a Steiner empuñando su Sable ardiente. Las habilidades de Espejo y Antiveneno proporcionan una buena protección para los miembros del grupo, mientras que Matademonios y Atacar con PM son útiles para la ofensiva.





Tras la batalla, no es de extrañar descubrir que Kuja ha mentido a los Magos Negros. Ni siquiera él puede prolongar la vida de unos seres artificiales. El grupo también encuentra a la mujer del Gran Duque Cid, Hilda (pantalla 80). Todos regresan a Lindblum, donde el Gran Duque Cid recupera por fin su forma humana.

NOMBRE: Meltigéminis	VIT:	PM:	Nvl:
	24.348	1.570	42



PUNTOS DÉBILES: Matademonios, Fuego

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Vacuna, Coletero de oro, Peto de ogro

EXP:	PH:	Guiles:
0	11	6.428

OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: Vacuna

CARTA: Tantarian

Líndblum

La tormenta viene después de la calma

Una vez más, Yitán se despierta en la Alcoba, desde aquí tiene que ir a la Sala de audiencias en el piso de arriba. Durante la reunión que sigue, Hilda revela la información que ha logrado juntar sobre Kuja (pantalla 81). Todos son conscientes ahora de que Kuja no proviene de este mundo.
Una STA muestra a Tantalus ayudando a Steiner en la búsqueda de la princesa. Hilda entonces hace un resumen de su relato. Parece como si el pasaje entre los mundos de Terra y Gaia esté sellado. Yitán y sus amigos deben viajar hasta el Castillo de Ipsen en el Continente Olvidado para averiguar cómo se puede romper la barrera. Otra STA te muestra los preparativos del viaje. Cid empieza a trabajar en la construcción del barco volador Hildagarde 3.
Debido a que no pueden encontrar a Daga por ningún sitio en Lindblum, Yitán hace una pequeña visita a Alexandria, donde se encuentra con Beatrix. Ésta le entrega una gema llamada **Granate**, que va a permitir más tarde a la princesa aprender Bahamut, una habilidad de invocación. Cuando Yitán encuentra al fin a Daga, está aliviado al ver que ha vuelto a ser la de siempre y que ha recobrado su habla. Finalmente, todos los personajes se reúnen a bordo del Hildagarde 3 (pantalla 82) y tomas control de los acontecimientos. Empieza por elegir tres acompañantes para unirse al grupo con Yitán.


81


82

Hildagarde 3

El señor de los cielos

Pulsa el botón ⓐ para deambular por el barco volador. A la izquierda de la escalera en la cubierta, vas a encontrar una Tienda de lona (pantalla 83). También hay una dosis de Elixir arriba de la escalera. Dirígete al Marinero en el Puente de mando si quieres cambiar los miembros de tu grupo.
Habla con Erin si quieres tomar el control del Hildagarde 3. Puedes regresar a uno de los lugares ya familiares con el mapa, si eliges ese lugar y pulsas el botón ⊗. El piloto automático te desplaza hasta ese destino. Vale la pena viajar alrededor del mundo, ya que puedes encontrar algunas cosas muy interesantes.
Alexandria: Si Vivi o Eiko están en tu grupo, puedes intentar de nuevo saltar a la comba. Las niñas se han ido a jugar al lado de la Torre del campanario (pantalla 84).
Arco Treno: Esta puerta sólo era accesible antes a espaldas de un Chocobo especial. Vas a encontrarte allí a un moguri y también tres cofres que contienen dos dosis de **Elixir** y **3.206 Guiles** (pantalla 85).
Puerta de Borden: ¿Te acuerdas del cofre que Steiner no pudo recoger porque tenía a la princesa en un saco sobre sus hombros? Puedes volver ahora a ese lugar y recoger una **Carta Elixir** (pantalla 86).
Pantano de los Qu: Si Quina no se encontraba en tu grupo durante tu viaje a Oeilvert puedes llevarla a cazar ranas.


86


87


88


89

Treno: Un nuevo monstruo está encerrado en el sótano de la Tienda (pantalla 87). Si derrotas a Amdusias, vas a ser recompensado con un par de Botas Hermes.
Casa de Quan: Visita este lugar con Vivi y Quina para descubrir algo sobre el abuelo de Vivi. Y cuando regreses puedes recoger las **Botas Hermes** que se encuentran en el reloj de pie.
Daguerreo: La entrada de este pueblo está ubicada en una altiplanicie en una isla en el sudoeste (pantalla 88). Entre otros objetos, vas a poder encontrar la medalla Stellazio **Capricornio** (pantalla 89). También puedes comprar o encargar los objetos más sorprendentes en este lugar. Y eso no es todo...









Castillo de Ipsen

Un mundo patas arriba

Vuela hasta el Castillo de Ipsen en el noreste del Continente Olvidado. Quita a Amarant los objetos valiosos de su equipo, ya que el guerrero pelirrojo va a abandonar a sus acompañantes durante un rato, a la Entrada del castillo (pantalla 90). Tu adversario más común en este extraño castillo son parejas de Agareths y Gárgolas (pantalla 91). Por regla general, sólo puedes hacer daño en serio a una Gárgola una vez que su compañero le haya despertado del sueño pétreo. Concéntrate en el Agareth primero. Hay una forma muy fácil de acabar con el monstruo de piedra: utiliza una Aguja de oro para inhabilitarle en el acto.







Puedes encontrar un cofre en ambas paredes del vestíbulo de la entrada. Uno de los cofres contiene la medalla Stellazio **Acuario**, y el otro esconde una arma **Dos dagas** (pantalla 92). Hay más armas de baja calidad esparcidas por el castillo, con una buena razón. En el Castillo de Ipsen, las armas más fuertes son más bien débiles, mientras que las armas de baja calidad causan un daño mayor. Sin embargo, esto no afecta a tu armadura y hechizos, ¡así que no los modifiques! Simplemente equipa a tus guerreros con sus armas de más baja calidad.

No te preocupes si a estas alturas has vendido todas tus armas básicas. El moguri en el cuarto vende precisamente la clase de armas de baja calidad que ningún guerrero en su sano juicio compraría en el mundo de hoy. Camina hacia la puerta de la derecha para llegar hasta el moguri. El cofre en la esquina superior izquierda contiene una **Garra de gato**. Luego deslízate por la barra.

Espejo, espejito mágico

Sube por la escalera de la izquierda en el Cuarto inverso y sigue el pasaje hasta el Vestíbulo inverso. Sal inmediatamente y salta a la escalera (pantalla 93). Sube para encontrar un cofre que contiene una **Jabalina** a la izquierda, y otro que contiene un **Sable ancho** a la derecha.

Entonces vuelve a bajar. Cruza el vestíbulo y salta en la escalera más alejada. Sube y salta a la derecha en la primera oportunidad (pantalla 94). Abre el cofre si quieres conseguir una **Vara**. Si no, sigue por la escalera de la derecha más arriba. Entra por la puerta del centro en la siguiente habitación (pantalla 95) donde te encuentras con Amarant.

Cuando el guerrero pelirrojo sale examina la pared (pantalla 96) para poder obtener algunos objetos importantes: **Espejo de la tierra**, **Espejo del agua**, **Espejo del fuego** y **Espejo del viento**. Prepárate para la siguiente batalla contra un jefe, antes de salir de la habitación.



Crustópodo

Este monstruo reduce cualquier daño que recibe relacionado con el Frío a la mitad, además de neutralizar también los ataques de Tierra (pantalla 97). Cuando Crustópodo minimiza su tamaño al utilizar Agazapado, tus ataques físicos se vuelven prácticamente inútiles. Sin embargo, el monstruo es vulnerable al Fuego. Haz que Vivi ejecute su comando de Acumular repetidamente, y luego haz que lance Piro++. Equipado con Efecto extra y con su Sable ardiente, Steiner puede provocar el estado de Ardor en tu contrincante, poniendo fin a la batalla de forma rápida. Como siempre, acuérdate de curar a los miembros del grupo a tiempo. Puedes salir del Castillo de Ipsen tras haber derrotado a Crustópodo.



NOMBRE: Crustópodo	VIT:	PM:	Nvl:
	29.186	1.776	46

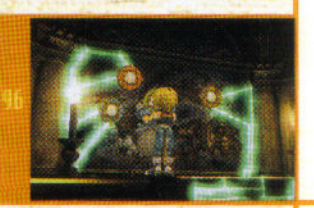


PUNTOS DÉBILES:		
Matapájaros, Fuego, Aire		
OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR:		
Elixir, Garra de mitrilo, Orichalcum		
EXP:	PH:	Guiles:
0	11	8.092
OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA:		
–		
CARTA: Lamú		









Un poder oculto

Puedes examinar la pared de piedra en la sala del ascensor. Al principio, sólo tienes la opción de No hacer nada o Inspeccionarla. Tras Inspeccionarla, puedes también elegir Empujarla, luego Golpearla y finalmente Pensar un poco más. Si eliges cada vez una de estas opciones, se te da entonces la opción de Actuar decididamente. Tras esto tienes las opciones adicionales de Darle una patada y Descansar un poco.

98

Una vez que decides finalmente Descansar un poco (pantalla 98), la pared se abre y puedes recoger una **Horquilla** en el lado derecho del descansillo, tras lo que puedes regresar al Cuarto.

99

Tan pronto como entras, se abre una trampilla y puedes ver el contorno de otra trampilla en la parte superior izquierda por el color del suelo. Salta por el agujero (pantalla 99) para poder alcanzar un cofre que contiene un **Rezo de niña**.



Un amigo que te necesita ...

A la entrada del castillo te encuentras con todos tus acompañantes reunidos, con la excepción de Amarant. Yitán decide volver a entrar en busca del luchador pelirrojo. Entra en el Cuarto, deslízate por la barra y dirígete a Amarant, al que vas a encontrar en el Cuarto inverso (pantalla 102). Después de que Yitán explique la razón por la que es incapaz de dejar a su compañero atrás, puedes dejar el castillo definitivamente. Acuérdate de equipar a Amarant con armas de baja calidad para el camino de vuelta.





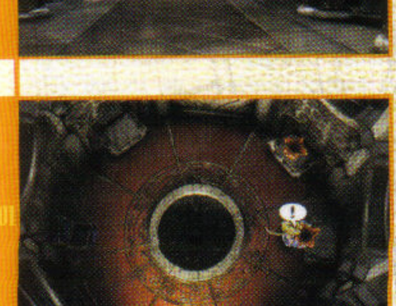
102



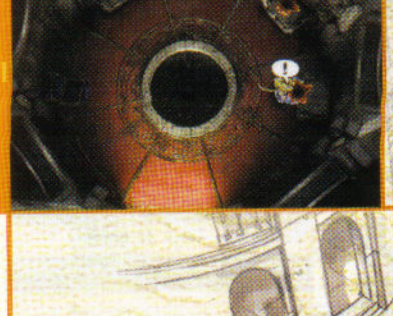
Dando vueltas y vueltas

Vas a encontrar una escalera que conduce hacia arriba desde el Vestíbulo, y la puerta del centro está abierta (pantalla 100). Utiliza esta nueva salida y sigue el camino hacia el Ascensor. Puedes encontrar un cofre con una **Pala de aire** al fondo a la izquierda. Toma el Ascensor hacia abajo a la Sala de sable.

El cofre de la izquierda contiene una **Flauta de gólem**. Si mueves los jarrones de un lado para otro, vas a recibir un consejo: "Quien mi fuerza desee obtener, contra el tiempo deberá correr". Este enigmático mensaje te dice que lleves ambos jarrones de una plataforma a otra en dirección contraria a la de las agujas del reloj (pantalla 101). Tras un tiempo un rayo de energía se descarga en uno de los jarrones. Examina ese jarrón para recibir un **Aroma del ayer**, que va a permitir a Daga aprender Activar Odín cuando está equipada con él.



100



101

Si quieres, vuelve al Cuarto y sube por la barra, desde donde Yitán puede saltar hasta la lámpara de araña. Desde aquí, puedes acceder a dos cofres que contienen un **Bastón de mago** y un **Tenedor**. Ahora que ya has desenterrado todos los secretos del Castillo de Ipsen, estás listo para partir.







Hildagarde 3

Busca y encontrarás

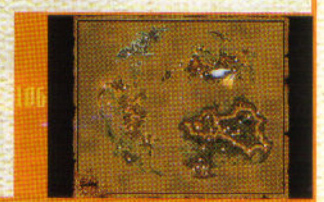
Los cuatro Espejos de la Sala espejos te proporcionan toda la información que necesitas para romper la barrera que separa a los dos mundos. Primero, elige a cuatro personajes para formar tu grupo. No te preocupes mucho por quién elegir – todos tus personajes van a ser muy pronto separados en cuatro parejas predeterminadas.
Yitán y Quina luchan solos en la siguiente batalla. Para variar, los cuatro destinos a los que debes llegar en el Hildagarde 3 no se encuentran marcados en tu mapa. Tienes que utilizar la información que se proporciona en los Espejos para hallarlos. También eres libre de visitar otros lugares en este momento. Por ejemplo, puedes viajar a pie por áreas específicas para que Quina aprenda tipos adicionales de M azul de los monstruos del lugar.

Durante la búsqueda de los templos, tu primer destino está ubicado en el mar al sur del Castillo de Ipsen. Pulsa el botón ◎ cuando te encuentres flotando sobre el Templo del agua para que Daga y Eiko se separen automáticamente (pantalla 103) del grupo. Entonces se te pide formar un nuevo grupo de cuatro, pero tu elección no servirá de mucho.
Tu segundo destino es un volcán al nordeste de Est Gaza (pantalla 104). Amarant y Freija se dirigen juntos al Templo del fuego.
Vivi y Steiner desembarcan en el Templo del viento, ubicado en un valle al sudeste de Oeilvert (pantalla 105).
El Templo de la tierra, al sudoeste del Palacio del desierto, es tu cuarto y último destino (pantalla 106). Asegúrate de guardar tu partida antes de entrar en el edificio con Yitán y Quina.

103

104

105

106


Templo de la Tierra

Trampas a porrillo

En el papel de Yitán, dirígete con Quina por el pasaje, hacia la izquierda. Fíjate en el símbolo "!" que aparece sobre la cabeza de Yitán cuando las paredes empiezan a juntarse. Pulsa el botón ⊗ a tiempo (pantalla 107) para saltar. Dos saltos más y habrás dejado las trampas atrás. Daga y Eiko están también teniendo complicaciones, pero no hay necesidad de intervenir. Comprueba tu equipo antes de que Yitán introduzca el **Espejo de la tierra** en la piedra. Después de todo, no sería una buena idea enfrentarse al siguiente jefe con las armas de principiante del Castillo de Ipsen.

107


El Guardián de la tierra

Vas a encontrar las Botas de caza o las Botas de plumas muy útiles durante esta batalla, ya que reducen o absorben cualquier daño provocado por Tierra que puedas sufrir de los ataques del Guardián de la tierra (pantalla 108). Equipa la habilidad de AutoLévita para evitar el ataque de Terremoto en su totalidad. El Viento blanco de la M azul de Quina te va a venir muy bien para curar a la pareja.
Si tienes a tus personajes equipados con las habilidades de AutoEspejo, AutoRevitalia y AutoPrisa, no vas a tener mucho que temer. Si equipas a tus personajes con objetos que les protejan del daño a Aire y Fuego, dejas a Yitán con bastante tiempo para utilizar su comando Robar. También vas a encontrar que Matademonios y Atacar con PM aumentan tu poder de ataque. Una vez que el Guardián de la tierra haya perdido alrededor de 15.000 VIT, puedes intentar acabar con él utilizando el ataque de Engullir de Quina.

108


NOMBRE:

Guardián de la tierra

VIT:	PM:	Nvl:
20.756	2.234	54

PUNTOS DÉBILES: Matademonios, Aire, Sacro

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Vengadora, Traje de goma

APRENDIDO POR QUINA CON EL COMANDO ENGULLIR: Temblor

EXP:	PH:	Guiles:
0	11	4.512

OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: Cola de fénix

CARTA: Athmos

Hildagarde 3

La última oportunidad

Tras esta batalla Yitán y Quina regresan al barco volador automáticamente para ir a recoger a sus amigos. En el papel de Yitán, mantienes una charla con Amarant, aunque la elección en tus respuestas no influye en el desarrollo de los hechos. Seguidamente, elige tres acompañantes para Yitán antes de volar hacia la Isla de los Resplandores (pantalla 109). Encontrarás la ubicación marcada en tu mapa.
A la vuelta de esta aventura vas a encontrar que el campo ha cambiado de alguna forma. No vas a poder entrar más en los siguientes lugares: Conde Petie, el Monte de Conde Petie, Palacio del desierto, Est Gaza, el Pasaje de los fósiles, todas las Puertas, la Caverna del hielo, el árbol Iifa, el Monte Gulug, el Monte del mirador, Oeilvert y Pinnacle Rocks. Así que, si tienes asuntos sin terminar en cualquiera de esos lugares, ésta es tu última oportunidad para volar hasta allí. Si por el contrario, ya has conseguido todo lo que querías, pulsa el botón ⊗ para encaminarte hacia Terra.


109

Terra

Bienvenido a Terra

El anciano que viste a bordo del Invencible anteriormente, te da la bienvenida a Terra y pronuncia unos cuantos comentarios enigmáticos sobre Yitán. Debido a que el grupo no se ha encontrado con Garland con anterioridad, este encuentro les deja sin entender ni palabra. En este momento puedes cambiar los miembros y prepararte para las batallas que están por llegar. Protege a tus personajes contra la Ceguera, la Mudez y el Sueño y, si es posible, equípales con Matapájaros y Matademonios. A tus contrincantes no les va a hacer mucha gracia.
Tras unos pasos, te tropiezas con una chica que guarda un parecido asombroso con Yitán (pantalla 110)...


110


111

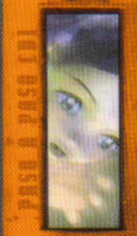
¡Píllame si puedes!

¿Sera que la banda apesta un poco después del largo viaje? Sea por la razón que sea, la chica se marcha corriendo. Puedes seguirla inmediatamente, o bien dirigirte primero a la izquierda hacia la Pasadera (pantalla 111) para recoger unos cuantos objetos. Tras abrir los cofres que contienen una **Corona de Juno** y una **Manilla dragón**, no tienes otra opción que seguir a la chica.
Vas a encontrarla de nuevo en la siguiente sala. Abre el cofre de la izquierda para recoger una dosis de **Elixir**, y luego sigue a la chica hacia el Tronco superior. Amárrate a la red de la derecha para llegar al nivel medio. Si quieres, puedes utilizar la otra red para bajar y recoger una **Panacea** del cofre de abajo del todo. Desde el nivel medio, tu camino continúa hacia la izquierda (pantalla 112), donde vas a encontrar un cofre con una **Pala de mitrilo** oculto detrás de la esquina. Sigue a la chica hasta abajo y recoge un **Peto de ogro** del cofre.
La desconocida promete a Yitán que muy pronto va a descubrir más sobre sus orígenes, así que sigue adelante para revelar el misterio. Puedes encontrar un pasaje secreto a la izquierda (pantalla 113). Sigue el camino en la dirección de las agujas del reloj para llegar hasta el cofre que contiene una **Toga Minerva**. Una vez obtenido este objeto, sube las escaleras.


112


113

















Bran Bal

¡Bienvenido a casa!

La chica reaparece y dice que ¡este lugar es la casa de Yitán! Y por si esto fuera poco, el Invencible se acerca. Daga se desmaya al ver el barco. Mientras Steiner se encarga de cuidar a la princesa, Yitán y tres de sus amigos parten en busca de ayuda. Debido a que no hay luchas en Bran Bal, puedes formar tu grupo al azar. Daga se encuentra perfectamente a salvo, por lo que te puedes tomar tu tiempo para explorar el lugar. Puedes empezar dirigiéndote hacia la derecha.

Puedes hacer algunas compras y guardar tu partida en el edificio de al lado, donde vas a encontrar también un cofre que contiene un **Aro alado**. Cuando entras a la habitación por segunda vez, te vas a encontrar allí a Stiltzkin (pantalla 114). Te vende un Diamante, una dosis de Éter y una dosis de Elixir por un total de 2.222 Guiles. El edificio del fondo es la Sala reunión. Baja por las escaleras para llegar al Laboratorio, donde vas a encontrar una dosis de **Elixir**.


114

Luego explora la parte izquierda de Bran Bal, donde vas a encontrar un par de **Aretes de ángel** en la orilla del estanque. Hay un camino que conduce a la derecha cerca de la orilla (pantalla 115). Si lo sigues hasta el final, aparece un símbolo "!". Pulsa el botón ⊗ para saltar hasta una isleta y recoge la **Corona de luz** que se encuentra en el cofre.

115

Tras todo esto, ha llegado la hora de encontrar un lugar para que Daga pueda descansar. Dirígete al chico a la izquierda del estanque, quien te dice que el edificio de la izquierda puede ser adecuado. Mientras lo compruebas, Eiko recibe el mensaje de que Yitán ha sido citado en el laboratorio subterráneo.



La verdad duele

Debes aceptar la invitación una vez que Daga haya despertado. Primero, vuelve a entrar al edificio y abre el cofre que contiene una dosis de **Elixir**. Si quieres descansar ahora, dirígete a Freija. Luego dirígete al Laboratorio y habla con la chica (pantalla 116). Yitán descubre la razón por la que los habitantes de Bran Bal se parecen a él, y la razón por la que su larga búsqueda por un hogar en Gaia ha sido en vano. Sin embargo, hay algo que diferencia a Yitán de estos recipientes sin almas que "viven" en este lugar. Sigue a la chica hacia arriba para continuar la conversación, durante la que vas a descubrir más cosas sobre Terra y sobre los planes de Garland.

La escena salta entonces a Eiko, que tiene la misión de encontrar a Yitán. Puedes contemplar un número de STAs que muestran a Yitán hablando con sus amigos. Sin embargo, si te diriges al lugar en que encontraste la Corona de luz anteriormente, no vas a poder ver algunas de estas STAs.

En el papel de Eiko, dirígete a la Sala reunión y habla con Quina para que se una a ti. Continúa por la orilla derecha del estanque y habla con Vivi. Puedes encontrar a Amarant esperando cerca del puente a la izquierda. Desde allí, camina hacia la Colina (pantalla 117) y dirígete a la chica para poner fin a este episodio.


116


117

Pandemónium

Ángel de la muerte

A bordo del Pandemónium vuelves a tomar el control de Yitán. Camina todo recto hasta la sala contigua para encontrarte con Garland (pantalla 118), quien va a revelar la razón por la que Yitán, a diferencia de otros de su género, ha crecido en Gaia. El anciano interrumpe la conversación a intervalos regulares para adentrarse más hacia el Pandemónium. Simplemente síguele para que continúe la conversación, durante la que vas a recibir más información y vas a oír algo realmente asombroso sobre Kuja. Al final Yitán se desmaya.





La unión hace la fuerza

Yitán se despierta y encuentra a Eiko y a Vivi de pie a su lado. Esta vez, es Yitán quien flaquea y está inmerso en la duda, incapaz de soportar el secreto de sus orígenes. De manera brusca, rechaza la ayuda de sus amigos. Sólo vas a poder tomar el control de los acontecimientos cuando Yitán es atacado por un Amdusias.

Freija llega en tu ayuda una vez que el monstruo ha perdido alrededor de 5.000 VIT. Provoca el mismo daño de nuevo para que Amarant entre en acción (pantalla 119), y continúa la batalla con los tres guerreros juntos. La batalla termina una vez que hayas infligido al monstruo otro daño de 5.500 VIT.

Tras este encuentro, Yitán deja también a estos dos compañeros atrás. Se encuentra entonces con Steiner y Quina, quienes van a sufrir dos ataques de Abadón antes de que Yitán entre finalmente en la batalla (pantalla 120). El daño que hayas infligido hasta este momento no cuenta. Una vez que Yitán aparece, tienes que reducir la VIT de Abadón más de 11.000 para derrotar al monstruo.



Entonces continúas tu viaje en solitario. Muy pronto, vas a enfrentarte con un Duragón. El monstruo no sufre ni un rasguño en la batalla, y no vas a poder evitar que la VIT de Yitán se vea reducida a un nivel peligrosamente bajo. Entonces Daga entra en acción y cura automáticamente a su compañero herido en estado crítico. Es sólo ahora cuando comienza la batalla de verdad. Vas a ganar una vez que hayas infligido un daño de 12.661 VIP en Duragón (pantalla 121).





Juntos de nuevo

Yitán es una vez más capaz de aceptar la ayuda de sus amigos, y forma un grupo con Daga, Quina y Steiner. Para averiguar lo que ha pasado con tus otros compañeros, regresa hacia la derecha, donde les vas a encontrar reunidos dos salas más allá, lo que te va a permitir cambiar los miembros del grupo. También puedes encontrarte a un moguri en ese lugar (pantalla 122). Dirígete hacia la derecha para recoger un **Tocado monacal**, y después dirígete hacia la izquierda hasta que llegas a la sala del Generador.

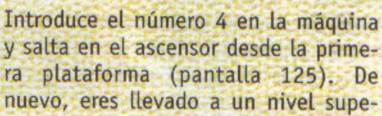
Pulsa el botón de la derecha para encender la máquina, tras lo que aparece un puente de luz en la sala contigua. Debes alcanzar ese puente *en 30 segundos, pero debes evitar tocar los* rayos de luz cambiantes en tu camino hacia la parte inferior izquierda (pantalla 123). De no ser así, vas a verte envuelto en una batalla y andarás muy mal de tiempo. Si ocurre esto, simplemente aprieta el botón de nuevo para iniciar la secuencia una vez más.



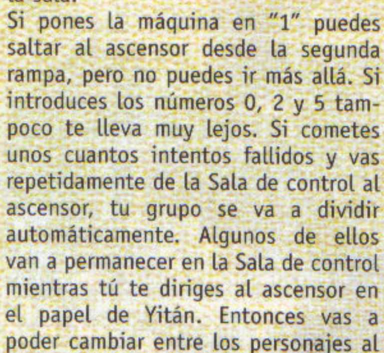
Instrucciones de funcionamiento

Examina la máquina en la Sala de control. Puedes introducir un número entre 0 y 5. El número que elijas va a cambiar la Dirección actual del ascensor en la sala contigua. Se determina desde qué plataforma puedes montar en el ascensor y a qué lugar vas a llegar.
Si te sientes con ganas de llenar tus bolsillos, empieza introduciendo el número 3. Camina hasta la tercera rampa y llama al ascensor pulsando el botón ⊗, después de lo cual vas a subir automáticamente al nivel superior. Camina hacia la parte de atrás (pantalla 124) y entra en el ascensor en la plataforma siguiente, desde donde vas a ser llevado hasta un cofre que contiene la nada despreciable suma de **20.007 Guiles**. Entonces regresa a la Sala de control.





Introduce el número 4 en la máquina y salta en el ascensor desde la primera plataforma (pantalla 125). De nuevo, eres llevado a un nivel superior y tienes que ir andando hasta arriba. Esta vez, llama al ascensor desde la segunda rampa (la de más a la izquierda, pantalla 126) y sal de la sala.



Si pones la máquina en "1" puedes saltar al ascensor desde la segunda rampa, pero no puedes ir más allá. Si introduces los números 0, 2 y 5 tampoco te lleva muy lejos. Si cometes unos cuantos intentos fallidos y vas repetidamente de la Sala de control al ascensor, tu grupo se va a dividir automáticamente. Algunos de ellos van a permanecer en la Sala de control mientras tú te diriges al ascensor en el papel de Yitán. Entonces vas a poder cambiar entre los personajes al pulsar el botón SELECT.





No puedes ir muy lejos

Desde el ascensor (pantalla 129) encamínate hacia el teletransportador. En el primer cruce (pantalla 130), camina hacia abajo para encontrar el cofre que contiene un par de **Botas de lucha**. Si te diriges hacia la derecha superior, te vas a encontrar muy cerca de tu inexorable destino. Haz uso de los moguris para guardar tu partida y cambiar los miembros de tu grupo. Estás a punto de enfrentarte a tres batallas, así que tómate tu tiempo para prepararte para la batalla antes de salir por la derecha. No vas a tener la posibilidad de modificar tu equipo o de descansar entre las batallas.





Argentus

El ataque es la mejor forma de defensa, y puedes poner este dicho en práctica si te equipas con la habilidad de Atacar con PM. También vas a encontrar efectivos los hechizos de Morfeo y Freno contra el Argentus (pantalla 131). Aun así, necesitas a un personaje que sea capaz de curar al grupo, bien sea Daga o Eiko, ya que pueden lanzar Cura+ y Cura++. Equipa a tus personajes con objetos como la Corona de Juno o la Cinta para protegerse contra los ataques de Aire como el Huracán o la Onda de vacío. Las cosas no pueden ir muy mal si tu grupo está también protegido con habilidades de AutoRevitalia y AutoLázaro.

Un laberinto de teletransportadores

Colócate en el teletransportador derecho encima del ascensor (pantalla 127) y pulsa el botón ⊗. Después, puedes optar entre tres teletransportadores (pantalla 128). El de la derecha te lleva hasta un cofre que contiene una dosis de Elixir, mientras que el de teletransportador de la izquierda te permite recoger una Carabinera. El teletransportador de la parte superior te lleva de vuelta hacia el ascensor a través de otra ruta.





NOMBRE: Argentus

VIT:	PM:	Nvl:
24.055	9.999	58



PUNTOS DÉBILES: Matadragones, Matapájaros, Frío

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Elixir, Malla de dragón, Mitón de káiser

EXP:	PH:	Guiles:
0	13	5.240

OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: Aro alado

CARTA: Fenril

Garland

Garland sólo ataca a un personaje cada vez (pantalla 132), infligiendo ocasionalmente Paro en su blanco. Esto puede evitarse si te equipas con la habilidad de AntiParo. Utiliza Panacea para curar a cualquier personaje afectado por el Paro. Aparte de esto, no hay mucho más que decir. Simplemente ataca, y mantén un ojo en la cantidad del daño infligido por Garland, de forma que puedas curar a tus personajes heridos a tiempo.





NOMBRE:	Garland	VIT:	PM:	Nvl:
		40.728	9.999	62
PUNTOS DÉBILES:	Comehombres			
OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR:	Botas de lucha, Manto de espía, Traje negro			

EXP:	PH:	Guiles:	OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA:
0	0	0	Elixir, Cola de fénix
CARTA: –			

Kuja

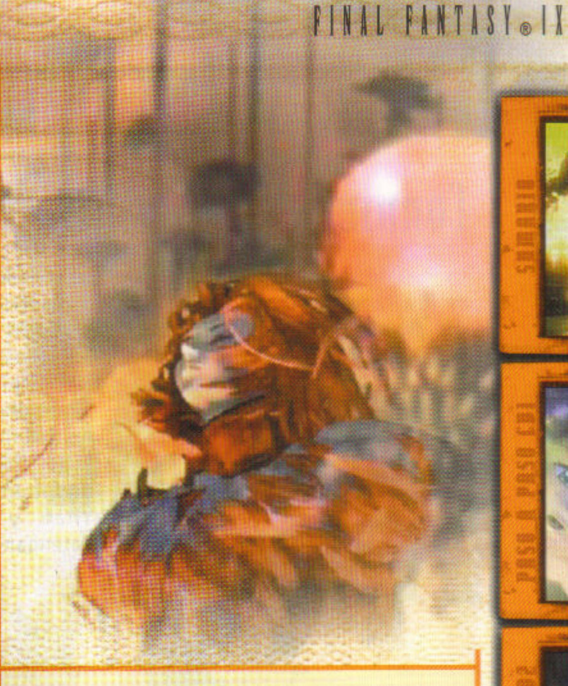
Si tu grupo ha sobrevivido a las dos primeras batallas, no tienes por qué tener mayores problemas para despachar a Kuja (pantalla 133). Puedes tratar de infligir en él Freno, pero evita utilizar Espejo ya que esto va a inducir a Kuja a atacar al grupo con su siniestro Fulgor astral. Independientemente de tu poder de defensa, el Fulgor astral provoca un daño equivalente a 40 veces el nivel del blanco. Por ello, un personaje en el Nivel 50 pierde 2.000 VIT cuando es atacado. Los otros ataques de Kuja están dirigidos sólo a un personaje cada vez. El ataque de Gravedad inflige un daño de un uno por ciento (de VIT), lo que significa que este ataque no puede dejar fuera de combate a un personaje.

La batalla termina una vez que Kuja haya perdido alrededor de 42.000 VIT y entonces entra en Trance, tras lo que paraliza a tu grupo al lanzar Artema. Sin embargo, Garland le va a aguar la fiesta. Kuja aprende que, al igual que los Magos Negros, su esperanza de vida es limitada después de todo. Poseído por una furia enloquecida, destruye Terra...



NOMBRE:	Kuja	VIT:	PM:	Nvl:
		42.382	9.999	64
PUNTOS DÉBILES:	Comehombres			
OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR:	Éter, Carabinera, Capa reluciente			

EXP:	PH:	Guiles:	OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA:
0	0	0	–
CARTA: –			



Las mujeres y los niños primero

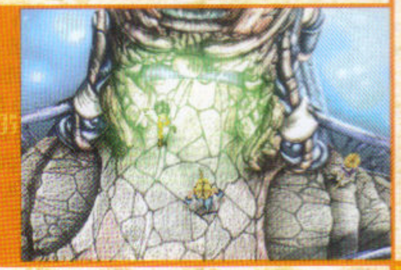
Kuja está tan sumido en su tarea de destrucción que se olvida de tu grupo. Yitán manda a sus compañeros que vuelven a bordo del Invencible para ponerse a salvo, mientras que él intenta salvar a los habitantes de Bran Bal. Sin embargo, Daga insiste en acompañar a Yitán.

Dirígete con los dos hasta la plataforma (pantalla 134) y cruza el puente de luz. Al final del camino descubres un teletransportador que te lleva hasta la Colina. Desde allí, corre hasta la entrada de Bran Bal (pantalla 135).

Las escenas siguientes se desatan de forma automática. Terra está destinada al desastre, pero en el último momento, Yitán se las arregla para traer consigo a los Genómidos a bordo del Invencible. Juntos de nuevo, los amigos escapan, sólo para descubrir que Gaia, está también en peligro. El planeta entero está cubierto por una gruesa capa de Niebla amenazadora...

Y así termina el CD 3.





Aldea de los Magos Negros

Convivencia pacífica

La idea de Vivi de tener a los Genómidos viviendo en la Aldea de los Magos negros se pone en acción (pantalla 1). El éxito del proyecto arrojaría una rayo de esperanza a que quizás humanos y Magos negros puedan convivir algún día en paz. Pero los habitantes de Gaia puede que carezcan de un futuro, a menos que Yítán y sus amigos detengan a Kuja y eviten la inminente destrucción de su mundo.

Daga pide que se mantega en secreto la magnitud del problema del Gran Duque Cid, ya que piensa que puede cundir el pánico entre la población. De cualquier forma, las puertas de la Alcoba real en el Castillo de Lindblum permanecen cerradas. Los distintos lugares que no puedes volver a visitar aparecen enumerados en la página 73.

Tras elegir a tres amigos para acompañar a Yítan, tomas el control del Invencible. Debido a que el árbol Iifa es la fuente de la Niebla que cubre el mundo, hay que que descubrir lo que está a pasando allí.



Invencible

¡Estate preparado!

Antes de partir hacia tu último destino, puedes vagar por Gaia con tu nuevo barco volador. Utiliza los controles en el Puente de mando para determinar lo que va a ocurrir. Puedes cambiar los miembros del grupo, despegar o pulsar el botón ⊗ para inspeccionar el barco. Se puede encontrar la medalla Stellazio **Piscis** (pantalla 2) escondida a bordo. Si tienes suerte, acuérdate de entregársela a Stella Queen en Treno (pantalla 3). Mientras estás en Treno, echa un vistazo en la Tienda donde puedes vértelas con un nuevo monstruo en el sótano (pantalla 4).

El trotamundos Stiltzkin está de vuelta en la Torre del campanario de Alexandria (pantalla 5) y si hablas con él dos veces podrás ver lo que ofrece hoy: está vendiendo una Piedra lunar, un Rubí y una dosis de Elixir por 5,555 Guiles. También puedes recibir una carta de la MoguRed del moguri del lugar.

Si te sobran los guiles, puedes regresar a la Aldea de los Magos negros y echar un vistazo a la nueva selección de objetos, en particular esos que se pueden encargar en la Orfebrería. Por desgracia, los precios no son muy razonables...

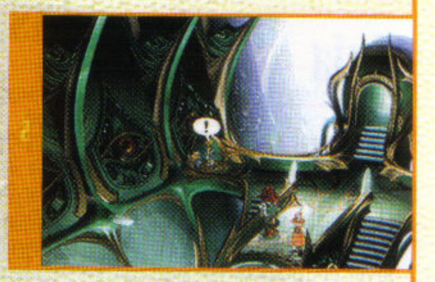
PlayOnline

PALABRA CLAVE:

S-RESMNET

SECRETO

¿Por qué se te encomienda la tarea de hacer de cartero para los moguris? PlayOnline muestra lo que puede reportate este trabajo.









Árbol Iifa

Dragón divino

Pilota el Invencible hasta el árbol Iifa y pulsa el botón ◎ dentro del campo de energía (pantalla 6) para desencadenar una serie de acontecimientos espectaculares. El barco volador es atacado por cientos de dragones, pero Cid y Beatrix encabezan el rescate con una impresionante nueva flota. Sólo necesitas enfrentarte a uno de los enemigos tú mismo (pantalla 7).
El Dragón divino se comporta de manera similar a Argentus. Puedes impedir sus acciones si lanzas Freno, y también vas a encontrar muy útil la habilidad Atacar con PM. Asegúrate de equiparte con objetos para proteger a tus personajes de los ataques de Aire y Agua y de que al menos un miembro del grupo es capaz de lanzar Cura+ o Cura++.


6


7

NOMBRE:	VIT:	PM:	Nvl:
Dragón divino	54.940	9.999	67



PUNTOS DÉBILES: Matadragones, Matapájaros, Frío, Aire

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Panacea, Manilla dragón, Gran coraza

EXP:	PH:	Guiles:
0	13	9.506

OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: Éter, Aro alado, Elixir

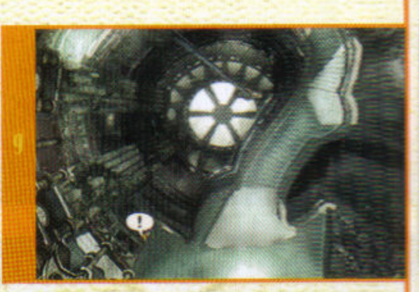
CARTA: Elixir

Lugar de los Recuerdos

El mundo de los recuerdos

Un extraño lugar yace al traspasar la barrera de energía en el árbol Iifa. Yítan oye la voz de Garland que le dice que Lugar de los Recuerdos está construida de recuerdos. Elige a cuatro acompañantes para inspeccionar los alrededores, se puede cambiar incluso a Yitán.
Entonces puedes dirigirte a la extraña edificación de detrás. En la entrada aparece un símbolo "?" sobre tu personaje. Desde aquí aún se puede volver al Invencible, en cuyo caso tendrás que eligir de nuevo el grupo, pero con Yitán liderando el grupo.
Hay una esfera brillante en la habitación. La esfera se puede utilizar para guardar la partida, cambiar los miembros del grupo o hacer uso de una Tienda de lona.
Un pequeño nicho en la pared de la derecha contiene una **Lanza de Kain** (pantalla 8). En la habitación siguiente, cerca de las Escaleras del Tiempo, aparece un símbolo "!" sobre tu personaje en la parte inferior izquierda (pantalla 9). Al pulsar el botón ⊗ no pasa nada, pero si pulsas el botón ◎, vas a poder desafiar al Gran maestro a una partida de Tetra Master.
Por supuesto, también puedes dirigirte directamente hacia las Escaleras del Tiempo y recoger **La torre**, un arma muy potente para Yitán, en la derecha del descansillo (pantalla 10).
Antes de entrar por la Puerta memoria, asegúrate de que estás preparado para tu próximo enfrentamiento. Vas a encontrar al primero de los cuatro Caos esperándote, antes de llegar al fin del puente.


8


9


10











Malilith

Si tus guerreros carecen de experiencia y tienen un bajo nivel de VIT, es esencial que les tengas equipados con la habilidad de AutoLázaro para la batalla contra Malilith (pantalla 11). Al final de este encuentro, el Caos generalmente ataca con Lluvia de espadas, infligiendo un daño entre 1,000 y 3,000 VIT en cada uno de tus personajes. Vas a encontrar el Atacar con PM y Matademonios muy útiles, junto con Ni frío ni calor que protege a tu grupo de los ataques de Ardor de Malilith. Tu contrincante absorbe los ataques de Fuego y utiliza Espejo, pero este efecto se puede neutralizar. Si lanzas Espejo sobre tus propios personajes, entonces puedes lanzar hechizos de ataque sobre ellos mismos.


11

Vas a encontrar la habilidad de AutoRevitalia indispensable durante todas las batallas con los enemigos que te topes en Lugar de los Recuerdos.

NOMBRE:	Malilith	VIT:	PM:	Nvl:
		59.497	3.381	72

PUNTOS DÉBILES:	Matademonios, Frío
OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR:	Coraza de Genji, Sable Artema, Masamune

EXP:	PH:	Guiles:	OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA:
0	10	8.532	Ala de fénix, Cola de fénix, Éter, Elixir

CARTA: –

Tiamat

Prepárate para Tiamat equipándote con objetos que reducen daños a los ataques de Viento, y elige también las habilidades de Ni frío ni calor y Atacar con PM. Tiamat posee un poder de defensa mayor que Malilith (pantalla 14). No permitas que ningún personaje afectado por Lévita ataque físicamente a Tiamat, ya que será simplemente llevado por el viento y no podrá tomar parte en la batalla.


14

NOMBRE:	Tiamat	VIT:	PM:	Nvl:
		59.494	3.381	72



PUNTOS DÉBILES:	Matadragones, Frío
OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR:	Hoja sangrienta, Botas de plumas, Gran casco

EXP:	PH:	Guiles:
0	10	8.820

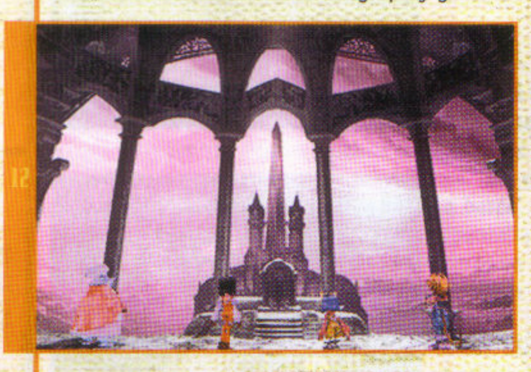
OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: Éter, Aro alado, Cola de fénix, Elixir

CARTA: –

Conforme con la realidad

En la habitación siguiente, ves una imagen del Castillo de Alexandria proyectada en el fondo. Daga se ve forzada a ser testigo de la destrucción de su hogar por segunda vez. Quina no parece estar afectada por esta imagen desoladora. Al parecer, la escena se trata de una proyección de los recuerdos de los otros personajes, recuerdos que Quina no comparte. (Los involucrados (pantalla 12) aparecen aunque no formen parte del grupo actual.)

Se puede encontrar una **Flauta de ángel** a la izquierda, cerca de las columnas por fuera de las ruinas. También si quieres, puedes descansar en una Tienda de lona, cambiar los miembros del grupo y guardar tu partida a la derecha.


12


13

Tras esta breve pausa, procede recto hasta los Memoria humana. A la izquierda, vas a encontrarte con el Maestro de la defensa esperando a ser desafiado a una partida de Tetra Master. Si te diriges hacia la derecha, verás a una mujer metiendo a su hija en un pequeño bote. Esta imagen representa la huida de Daga de Madain Sari. Es extraño que, en el papel de Yitán, vayas a contemplar una escena que no emana de sus propios recuerdos. Si caminas unos pasos hacia la derecha, te vas a tropezar con una escalera que conduce hacia el temible "ojo" del Invencible (pantalla 13). Busca entre las columnas de la izquierda para recoger una **Manopla rúnica**, y tras esto, prepárate para la batalla con el siguiente Caos.

Recuerdos remotos

Entre los edificios de la derecha en Ruinas de ayer (pantalla 15) hay un pasaje en donde puedes guardar tu partida. Encontrarás al Maestro de la fuerza, otro jugador de cartas con ganas de ser desafiado en la habitación de al lado. Estate atento al símbolo "!" que aparece cuando te aproximas a los barriles de la parte inferior derecha. Luego continúa hacia la izquierda hasta la próxima esfera que te permite guardar la partida. El único acontecimiento a destacar antes de que llegues es la escena de la Unión planetas (pantalla 16), que según Garland, tuvo lugar en un pasado remoto.


15


16

En la siguiente habitación, Recién nacidos, también podrás examinar la esquina derecha. Aunque no aparecen los símbolos "!" ni "?", puedes examinar el lado derecho de la habitación si pulsas el botón ⊗. Entonces se te pide que elijas entre dos opciones "Irse" o "Quedarse" (pantalla 17).
Si decides quedarte serás atacado por Hades (pantalla 18), un adversario excepcionalmente fuerte con un repertorio de ataques peligrosos. Si puedes infligir daños de 55,000 VIT a Hades recibirás una recompensa especial.
Este enfrentamiento es opcional, de modo que no te lances a la batalla sin guardar tu partida. Si tus personajes no tienen más de unos 3,000 VIT, deberías evitar esta batalla y prepararte para el enfrentamiento con el tercer Caos, que te está esperando en la habitación siguiente.


17

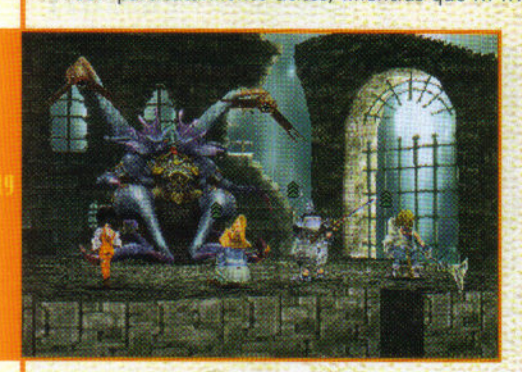

18





Kraken

Kraken es el único contrincante en Final Fantasy IX que consta de tres partes: el cuerpo y un par de tentáculos (pantalla 19). Concentra tus ataques en el cuerpo y prepárate para una respuesta violenta de Tinta o Agua a presión. Asegúrate de tener tus personajes equipados con objetos que reduzcan o absorban el daño producido por el Agua. Debido a que Kraken utiliza estos ataques ocasionalmente para recobrar VIT, debes olvidarte de utilizar Espejo.
Al igual que con los otros Caos, las habilidades de Matademonios y Atacar con PM son particularmente útiles, mientras que Ni frío ni calor protege a tus personajes de los estados de Ardor y Gélido. Kraken es vulnerable al daño producido por el Electro, así que haz que Vivi lance Electro++ o elige el sable mágico con Electro++.


19

NOMBRE:	Kraken	VIT:	PM:	Nvl:
		59.496	3.380	72
PUNTOS DÉBILES:	Matademonios, Electro			
OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR:	Yelmo de Genji, Vara de brujo, Capa de glotón			
EXP:	PH:	Guiles:	OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA:	
0	10	8.628	Ala de fénix, Cola de fénix, Éter, Elixir	
CARTA: –				

El principio de los tiempos

Tras el enfrentamiento con Kraken, puedes encontrar una esfera oculta en la esquina derecha de Tiempo deforme (pantalla 20) para guardar tu partida. En el balcón está el Maestro coleccionista, donde aparece el símbolo "!". Estará encantado de echar una partida de Tetra Master contigo.
La puerta de la izquierda conduce a un lugar donde puedes presenciar el nacimiento del planeta Gaia. Sube por la escalera y descubre al Maestro oscuro, el siguiente jugador de cartas, que está escondido en la esquina derecha superior de la plataforma (pantalla 21). En el otro lado hay una **Maza de Zeus** que está esperando a tener amo. La siguiente escalera te lleva hasta la Puerta espacio, donde el cuarto Caos está ansioso por entablar una batalla.


20


21

Lich

Equipa a tus personajes con objetos que les protejan del daño a los ataques de Tierra. El hechizo Lévita y la habilidad de AutoLévita te ofrecen también protección contra el ataque Temblor de Lich. Su Muerte nivel 5 deja fuera de combate instantáneamente a cualquier personaje cuyo nivel actual sea múltiplo de 5 (pantalla 22). Lich es vulnerable al daño generado por el Fuego, y las habilidades de Atacar con PM y Matademonios volverán a ser muy útiles.
Una vez hayas derrotado a Lich, examina la columna izquierda para guardar tu partida y sal por el arco. Durante tu paseo por el espacio, pulsa el botón de dirección hacia arriba hasta que tocas la luz verde (pantalla 23). Según Garland, has llegado al origen de toda la existencia. Éste es el ente que preside todas las vidas y todos los recuerdos. El Mundo Cristalino...


22


23



NOMBRE: Lich	VIT:	PM:	Nvl:
	58.554	9.999	71

PUNTOS DÉBILES: Matademonios, Fuego, Aire, Sacro

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Guantes Genji, Flauta sirena, Túnica negra

EXP:	PH:	Guiles:
0	10	8.436

CARTA: –

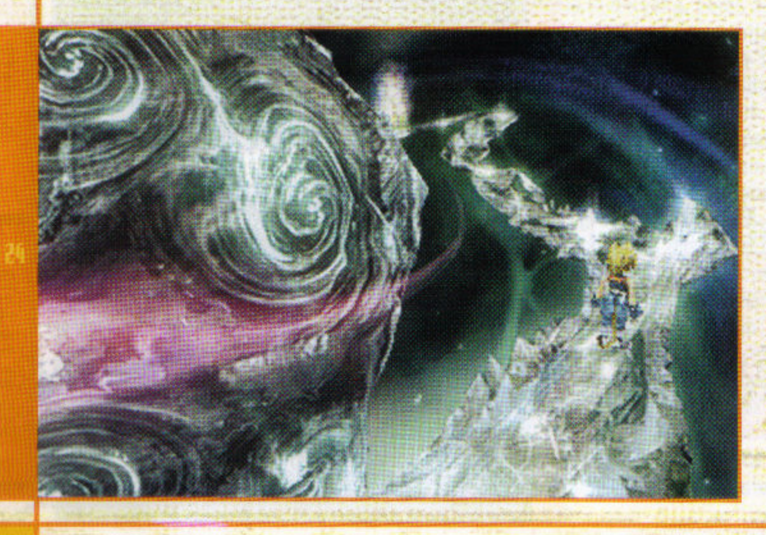
OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: Ala de fénix, Cola de fénix, Éter, Elixir

El Mundo Cristalino

El último destino de tu viaje está casi a mano. El Mundo Cristalino está construido de forma lineal, así que simplemente sigue hacia delante (pantalla 24). En tu camino, vas a ser atacado por imágenes cristalinas de los Caos (pantalla 25), pero estas criaturas no son tan fuertes como las originales. Si quieres, puedes hacer uso de la Artimaña de Yitán para Pirarse y evitarte peleas. Finalmente llegas a la última esfera en la que puedes guardar tu partida, antes de la batalla definitiva (pantalla 26). En este momento, tienes la oportunidad de ser teletransportado de vuelta a la Entrada de Lugar de los Recuerdos. Pero piénsatelo bien, ya que no hay un teletransportador de vuelta al Mundo Cristalino. Sólo haz uso de esta opción si estás seguro de que en las condiciones actuales de tu grupo no vas a tener la posibilidad de vencer a tus últimos adversarios. Si has seguido nuestros consejos y has obtenido la mayoría de objetos y habilidades, no vas a necesitar darte la vuelta.
Prepárate para la batalla contra Desgueis, equipando a los miembros del grupo con las habilidades de AutoRevitalia y si crees necesario Autopoción. Entonces camina hacia la luz. No te preocupes todavía por la batalla contra Kuja, que va a venir después de tu enfrentamiento con Desgueis, ya que tendrás otra posibilidad de volver a la esfera para guardar tu partida.




25


24


26

Desgueis

Desgueis (pantalla 27) lanza Meteo al comienzo del enfrentamiento. Si la suerte te ha abandonado y tus personajes no tienen suficiente VIT, la batalla ha terminado antes de haber empezado. Por eso tiene sentido equipar a tus personajes con la habilidad de AutoLázaro. Acuérdate de curar a tus personajes heridos inmediatamente antes de pasar a la ofensiva con ataques y magia de Frío y Aire. Debes equipar a tus personajes con las habilidades de Matapájaros y Atacar con PM. También puedes comprobar que la M azul de Quina puede provocar Sueño a Desgueis con Dulces sueños, lo que te va a simplificar el asunto de forma considerable. Si eliges esta estrategia, ten a todos los personajes equipados con Antisueño antes de la batalla.


27

NOMBRE: Desgueis

VIT:	PM:	Nvl:
55.535	9.999	74

PUNTOS DÉBILES: Matademonios, Matabichos, Matapájaros, Frío, Aire

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Elixir, Cinturón negro, Garra de duelo

EXP:	PH:	Guiles:
0	0	19.016

OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: Cola de fénix, Aro alado

CARTA: –



Trance-Kuja

Kuja (pantalla 28) no está dispuesto a conformarse sólo con Gaia y Terra. Si tiene que morir, está determinado a llevarse consigo todo lo existente. Kuja trama destruir el Mundo Cristalino para acabar así con el origen de la creación, el universo y todos sus recuerdos...


28

Equipa a tus personajes con las habilidades de Atacar con PM y Comehombres. Adicionalmente, los ataques Freno y Maleficio de Amarant son muy eficaces. Debido a que Kuja suele contestar a los ataques con Fulgor astral o Cura++, debes asegurarte que sólo ataquen los personajes capaces de infligir el mayor daño. El ataque más potente de Trance-Kuja sólo inflige un daño de unos 2,000 VIT.

NOMBRE:



Trance-Kuja

VIT:	PM:	Nvl:
55.535	9.999	76

PUNTOS DÉBILES: Comehombres, Matapájaros

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Éter, Túnica blanca, Anillo de vida

EXP:	PH:	Guiles:
0	0	0

OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: –

CARTA: –

Tiniebla eterna

Kuja no es el único que tiene un sentido de la lógica y la justicia un poco trastocado. Tiniebla eterna trata de revertir toda creación de vuelta al Mundo de la nada, un lugar de la nada. Debido a que nada existe en el Mundo de la nada, no hay miedo de la muerte. Lo que según Tiniebla eterna, es el deseo de todos los seres vivos.

No va a ser fácil convencer a Tiniebla eterna para reconsiderar el asunto. Su ataque devastador de Aros neutrínicos puede aniquilar a tu grupo sin más, a menos que tus personajes tengan 3.000 VIT o más. Las habilidades de AutoLázaro, AutoRevitalia y Autopoción te ayudarán a equilibrar la balanza de alguna forma, así como las habilidades ofensivas de Matapájaros y Atacar con PM. También vas a encontrar el Influjo lunar muy útil, ya que ayuda a aumentar el daño infligido, permitiendo a tus personajes entrar en Trance más rápido.

Si tus personajes sobreviven el ataque de Aros neutrínicos, tu contrincante lanzará Onda Azul tres veces y luego Tormento cósmico (pantalla 29). Este modo de ataque se repite hasta que acabe la épica batalla. Freija puede evitar el ataque de Aros neutrínicos si utiliza su comando de Salto.

Buena suerte en esta batalla final. ¡Recuerda que el destino del universo está en tus manos!

29



NOMBRE: Tiniebla eterna

VIT:	PM:	Nvl:
54,100	9,999	69

PUNTOS DÉBILES: Matapájaros, Aire, Sacro

OBJETOS OBTENIDOS CON EL COMANDO ROBAR: Elixir, Elixir, Elixir, Elixir

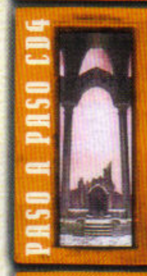
EXP:	PH:	Guiles:
0	0	0

OBJETOS CAÍDOS TRAS LA BATALLA: –

CARTA: –



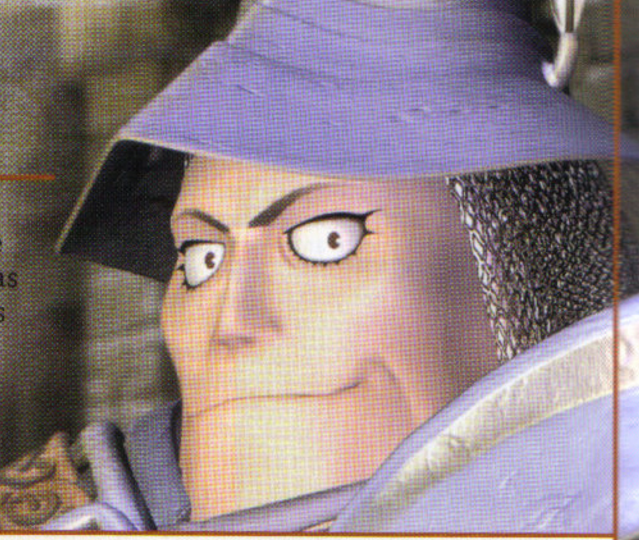







Secreto

Hay algún que otro secreto disperso por el mundo de Final Fantasy IX. Para asegurarte de que no te pierdes nada, echa un vistazo a las páginas siguientes para descubrir algo más sobre los Chocobos, y para obtener una visión de conjunto de todos los minijuegos. Si aún te quedan fuerzas después de atrapar ranas y romper el récord de la comba, ¿por qué no te enfrentas al enemigo secreto, Hades?



¡Chitón!: ¡No digas nada!

Steiner en busca del batallón Pluto

Ubicación: Alexandria (Disco 1)

Cuando te entran por primera vez como Steiner en el castillo de Alexandria, tu única tarea parece ser encontrar a la Princesa Garnet en la Torre Oeste. Sin embargo, hay otra tarea que se te puede escapar sin darte cuenta, y de la que no te puedes hacer cargo una vez que te hayas dirigido a la Torre Oeste y visiones la escena de corte.

Como comandante del batallón Pluto, Steiner debe mandar a todos sus hombres que colaboren en la búsqueda de la Princesa Garnet. Vas a ser recompensado con una dosis de Elixir en cuanto hayas dado las órdenes a todo el batallón. Dirígete a Byron, el último soldado Pluto, justo debajo de la Torre Oeste por segunda vez para recibir el objeto. No hay prisa así que, tómate el tiempo necesario para encontrar a todo el batallón Pluto y completar esta pequeña búsqueda. Brushen y Coher forman un equipo, por lo que sólo necesitas dirigirte a uno de ellos.

No te sorprendas si te tropiezas con un soldado que se niega a darte su nombre y número de servicio: no es en realidad parte del escuadrón de Steiner.

NOMBRE	NÚMERO	UBICACIÓN
Brushen	II	Sala de guardia
Coher	III	Sala de guardia
Laud	IV	Biblioteca
Tisner	V	Vestíbulo
Byron	VI	Torre oeste
Weimar	VII	Patio
Haagen	VIII	Patio
Melgentheim	IX	Habitación de invitados



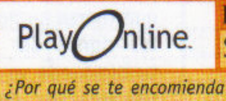
Brushen y Coher forman un equipo, por lo que sólo necesitas dirigirte a uno de ellos.



Vas a recibir una dosis de Elixir una vez que hayas enviado a todo el batallón Pluto en busca de la Princesa Garnet.

Puedes enfadar al moguri en el campo

Vas a poder llamar a un moguri en cualquier parte del campo si utilizas la Flauta de moguri (pulsa el botón ◎). Como ya sabrás, estará encantado de guardar tu partida o de ofrecerte una Tienda de lona. Sin embargo, se irrita un poco si le llamas para nada.
Te contesta: "¡No me llames por nada, KUPÓ!", "No abuses de mi paciencia, KUPÓ..." o "¡Basta ya, KUPÓ!". Su paciencia estalla una vez que hayas malgastado su tiempo en 15 ocasiones o más, y te exige entonces que pares: "¡Te estás pasando, KUPÓ!".
Si quieres puedes llamar al moguri, pídele que guarde tu partida y cancela en el último momento, y vas a ver cómo da rienda suelta a su furia, diciéndote "Si tú lo dices, KUPÓ...". No importa que malgastes el tiempo del Moguri cada vez que te apetezca, porque al final siempre correrá en tu ayuda cuando le llames.



PALABRA CLAVE: S-RESMNET

SECRETO

¿Por qué se te encomienda la tarea de hacer de cartero para los moguris? PlayOnline muestra lo que puede aportarte este trabajo.

Tu Rango de buscatesoros

¿Eres uno de esos jugadores que encuentra imposible dejar cosas alrededor? ¿Eres un coleccionista que recoge todo lo que encuentra? pilla todo lo que puedas es una virtud en Final Fantasy IX, y vas a recibir un premio – el denominado Rango de buscatesoros – por tu empeño.
Para averiguar tu rango actual, dirígete a la Mujer en la Posada de Treno tras la competición de cartas en el Disco 3 o habla con Cuatrobrazos en Daguerreo. Cada objeto que encuentres en un cofre de tesoros, o con la ayuda del icono de exclamación o después de un EVENTO, suma un punto, así como cada objeto que compres en la Subasta. Las Chocografías y los descubrimientos llevados a cabo con Pimienta letal se te recompensan con 2 puntos. Los objetos que compras (incluyendo los que te ofrece Stiltzkin) o que te encuentras mientras escarbas con un Chocobo, no cuentan.
Tu Rango de buscatesoros está determinado por el número total de puntos que tengas. Si posees el Rango S, Cuatrobrazos te entregará en Daguerreo el Diploma S.

- ***Menos de 80 puntos = Rango H***
- **81 - 90 puntos = Rango G**
- **91 - 100 puntos = Rango F**
- **101 - 110 puntos = Rango E**
- **111 - 120 puntos = Rango D**
- **121 - 130 puntos = Rango C**
- **131 - 140 puntos = Rango B**
- **141 - 150 puntos = Rango A**
- **151 + puntos = Rango S**

Cambiar el nombre de tus personajes

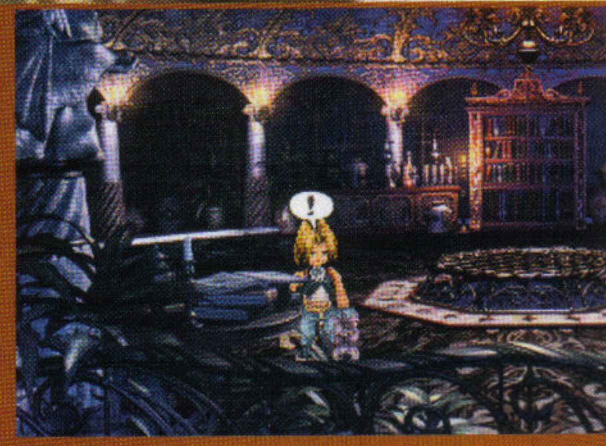
Se te da una oportunidad de cambiar el nombre de los personajes principales cuando aparecen por primera vez. El cambiar de nombre a tus personajes posteriormente es un poco más difícil. Para ello debes encontrar la Carta Nombrandt y visitar al Estudioso en el primer piso en Daguerreo. El Estudioso necesita un libro titulado Mis espíritus de invocación y yo. Sigue el pasaje hacia la derecha e investiga el montón de libros fuera de la puerta de la derecha. Vas a enterarte de que el libro se encuentra allí. Vuelve y comunica al Estudioso tu hallazgo, quien seguidamente sale para hacerse con el tomo, lo que te permite bajar la escalera. Dirígete al Erudito quien te ayudará a cambiar el nombre de un personaje.
¿Dónde puedes encontrar una Carta Nombrandt? Hay dos posibilidades. La Carta Nombrandt puede obtenerse en el Palacio del Desierto. Recógela en el aposento de Kuja (ver página 67 en el capítulo sobre el Paso a Paso). La otra posibilidad puedes descubrirla en PlayOnline.



PALABRA CLAVE: S-NAMECARD

SECRETO

Hay una segunda carta Nombrandt. ¿Quieres saber dónde encontrarla? PlayOnline te lo indica.



Durante su fuga, Kuja deja caer una Carta Nombrandt que te permitirá cambiar el nombre de un personaje principal.











Comandante Daga
Ubicación: Alexandria (Disco 3)

Cuando Alexandria está siendo asolada, puedes ayudar a la princesa a salvar a los habitantes y a proteger la ciudad. Aunque llevar a cabo esta hazaña no va a alterar los resultados del ataque, sí va a determinar el objeto que obtendrás. Sólo vas a poder llevar a cabo esta pequeña miniaventura en un momento determinado del desarrollo de la historia, y sólo dispones de una oportunidad para tomar la decisión adecuada.

Debes encargarte de asignar tareas al batallón Pluto según los talentos de cada uno de ellos. Debes distribuir cuatro tareas entre cuatro parejas de soldados. A mayor número de aciertos, mayor valor en los objetos concedidos como recompensa por tu competente liderazgo.

ELECCIONES CORRECTAS	OBJETO
0	Poción
1	Éter
2	Elixir
4	Aretes de ángel

Por cierto, supone algo más que mera intuición el hecho de elegir a la pareja correcta para cada tarea. La información relevante te fue concedida al principio del juego, siempre que Steiner haya mandado a todo el batallón Pluto en busca de la Princesa Garnet y te hayas dirigido a Byron por segunda vez. Las combinaciones correctas son:

TAREA	BATALLÓN PLUTO
Recopilar información	Brushen y Coher
Enviar ayuda al pueblo	Weimar y Haagen
Pedir apoyo militar a Cid	Byron y Laud
Preparar el gran cañón	Tisner y Melgentheim



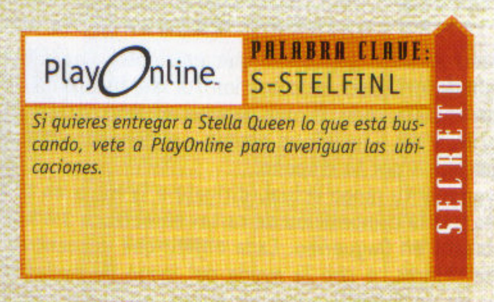
Compañía reunida: Asigna las tareas correctas a los ocho soldados Pluto para obtener un objeto valioso.

Colección de medallas Stellazio
Ubicaciones: varias (Discos 1 - 4)

Stella Queen en Treno está loca por las medallas Stellazio. Entrega todas las que encuentres en tus viajes a cambio de guiles y de preciados objetos. Dirígete a Stella Queen y haz entrega de tus medallas Stellazio, después de lo cual su ayudante te hará entrega de tu recompensa. La naturaleza de la recompensa no depende de la medalla que entregues, sino del número de Stellazios que hayas entregado.

NÚMERO	OBJETO
1	1.000 guiles
2	Ala de fénix
3	2.000 guiles
4	Hoja sangrienta
5	5.000 guiles
6	Elixir
7	10.000 guiles
8	Cinturón negro
9	20.000 guiles
10	Anillo Rosetta
11	30.000 guiles
12	Túnica de poder

Las medallas Stellazio se encuentran esparcidas por el mundo, y debido a que toman su nombre de los signos del zodíaco, tu búsqueda va a terminar una vez que hayas entregado las 12 medallas a Stella Queen. Pero para tu sorpresa, Stella Queen no está todavía satisfecha, ya que al parecer existe una Stellazio más. Según parece, se encuentra en uno de los lugares en que encontraste una de las otras 12 medallas con anterioridad. Tus esfuerzos se ven recompensados con un arma que acabará a martillazos con tus contrincantes.



Si quieres entregar a Stella Queen lo que está buscando, vete a PlayOnline para averiguar las ubicaciones.



Stella Queen en Treno te recompensa por entregar las medallas Stellazio.


Algunas de las doce Stellazios son difíciles de encontrar, pero nuestra lista te va a ayudar en la búsqueda.

STELLAZIO	UBICACIÓN	VER CAPÍTULO SOBRE EL PASO A PASO
Acuario	Castillo de Ipsen	Página 70
Aries	Dali	Página 15
Cáncer	Burmecia	Página 26
Capricornio	Daguerreo	Página 69
Escorpio	Casa de Quan	Página 55
Géminis	Treno	Página 29
Leo	Alexandria	Página 55
Libra	Madain Sari	Página 50
Piscis	Invencible	Página 78
Sagitario	Lindblum	Página 58
Tauro	Treno	Página 29
Virgo	Aldea de los Magos Negros	Página 48

PlayOnline

PALABRA CLAVE: S-HAMRINF

SECRETO

PlayOnline te desvela qué es lo que te entregará Strella Queen una vez hayas cumplido todas sus peticiones

El concurso de conocimientos generales

Ubicación: Bosques (Discos 1 - 4)

Puede que te topes con una extraña criatura en los bosques de Gaia. La atmósfera que se respira cuando se inicia la "batalla" te hace pensar que Ragtime no es un adversario normal, si bien todo lo contrario, ya que se trata de un maestro de concursos itinerante. Debes decidir si su afirmación es verdadera o falsa, y luego hacer que tu personaje ataque uno de los símbolos correspondientes que se encuentran flotando a ambos lados del Ragtime. Tus primeras respuestas correctas se recompensan con 1,000 Guiles, y la recompensa aumenta posteriormente. No hay un orden fijo en las preguntas, aunque la pregunta 16, o bonus, obviamente siempre es la misma al final.

Si eres atacado por monstruos 'normales' al entrar en el bosque, el Ragtime no va a aparecer durante esa visita. Vas a tener que entrar a una ciudad o cueva para así volver a disponer de una posibilidad. Asimismo, puedes evitar esta regla si guardas tu partida cuando ganes una batalla en el bosque. Si encuentras otros monstruos de nuevo, vuelve a utilizar el truco de guardar tu partida para disponer de la posibilidad de encontrarte con el Ragtime.

Sólo vas a disponer de una oportunidad para cada pregunta. Si das la respuesta incorrecta, esta pregunta no se repetirá de nuevo. La tabla siguiente enumera todas las preguntas que te hará el Ragtime durante el concurso. Léelas atentamente. Puedes encontrar sus respuestas en tus viajes por Gaia.

	PREGUNTA	RESPUESTA
1	La decimoquinta Guerra de Lindblum fue en 1600.	Falso
2	El Bosque de los Chocobos está entre Lindblum y la Puerta del Sur.	Verdadero
3	El barco teatro Prima Vista fue hecho por los Astilleros Aubert.	Falso
4	Quiero ser tu canario es una obra de lord Eibon.	Falso
5	Existen mu amistosos que no atacan.	Verdadero
6	Los taxis neumáticos de Lindblum funcionan las 24 horas del día.	Verdadero
7	El Castillo de Lindblum es más grande que el de Alexandria.	Verdadero
8	El Pasaje de los Fósiles une Treno y Alexandria.	Falso
9	El barco teatro Prima Vista utiliza un motor a niebla.	Verdadero
10	El carro de hierro Berkmea fue inaugurado hace 8 años.	Verdadero
11	Conde Petie es un pueblo de duendes.	Falso
12	Se dice que el popodori es un ave que trae la riqueza.	Falso
13	El Café Bella Carta de Treno es un local privado.	Verdadero
14	Prima Vista significa el estreno de una obra.	Falso
15	En el mundo hay sólo un desierto.	Falso
16	Es posible derrotarme a mí, el Ragtime.	Verdadero


Durante el transcurso del Concurso, responde a las preguntas del Ragtime de forma correcta atacando el símbolo correspondiente.





PALABRA CLAVE: S-PHANTNFO

SECRETO

PlayOnline te revela qué es lo que quieren de ti los monstruos Fantasmas.










Stiltzkin, el mercader trotamundos

Ubicaciones: varias (Discos 1 - 4)

Este viajero incansable siempre se afinca cerca de otros moguris, y te lo vas a encontrar con cierta frecuencia. Cuando te diriges a él, te ofrece tres objetos a cambio de una suma. Algunas veces tienes que dirigirte a él en dos ocasiones para que te haga la oferta. Aunque Stiltzkin siempre te dice que si compras sus objetos le va a ser posible continuar su viaje, va a aparecer de todas formas en la siguiente ubicación aunque no compres nada. Contacta con él tan pronto como llegues a Oeilvert, ya que no se queda por allí mucho tiempo.

UBICACIÓN	OBJETOS EN VENTA	GUILES
Burmecia	Aguja de oro, Ultrapoción, Éter	333
Cleyra	Éter, Ultrapoción, Ala de fénix	444
Pasaje de los fósiles	Ala de fénix, Panacea, Éter	555
Monte de Conde Petie	Amuleto, Tienda de lona, Éter	666
Alexandria	Ala de fénix, Ultrapoción, Elixir	777
Oeilvert	Ultrapoción, Esmeralda, Elixir	888
Bran Bal	Diamante, Éter, Elixir	2.222
Alexandria	Piedra lunar, Rubí, Elixir	5.555



Alexandria no es el único lugar donde te vas a encontrar a Stiltzkin, el moguri viajero ...



Comprobarás que Stiltzkin siempre te ofrece gangas interesantes.

Objetos a cambio de Nueces de Kupó

Ubicación: Gruta de Gizamaluke (Discos 1 - 4)

Según cuentan los rumores, a los moguris les encantan las Nueces de kupó, y esos rumores se confirman con la pareja de moguris que se ha afincado en la Gruta de Gizamaluke. Cuando te encuentras con la pareja por primera vez, entre tus posesiones se encuentran las preciadas nueces que Vivi obtuvo durante una STA automática. En adelante, vas a recibir de vez en cuando más Nueces de kupó de otros moguris al elegir la opción MoguRed. Sólo puedes llevar encima una Nuez cada vez, por lo que puedes entregar cada nuez que recibas a la pareja de moguris en la Gruta de Gizamaluke tan pronto como te sea posible. Aunque no se trata de una tarea vital en tu aventura, vas a ganar objetos muy útiles cuando entregues las Nueces de kupó.

Tu primera Nuez de kupó va a permitir al marido moguri salir de su reclusión, y te va a hacer entrega de una campana Gizam como muestra de agradecimiento.

Vas a recibir una dosis de Elixir cuando entregues la primera Nuez de kupó tras la destrucción de Lindblum.

Vas a recibir un Pasador a cambio de la primera Nuez de kupó que entregues en el Disco 3.

Vas a recibir una Camisa hawaiana a cambio de la primera Nuez de kupó que entregues en el Disco 4.

Por las otras Nueces de kupó que entregues, te puedes hacer con objetos tales como una Tienda de lona, una dosis de Éter o un Ala de fénix.



La pareja de moguris de la Gruta de Gizamaluke adora las Nueces de kupó.

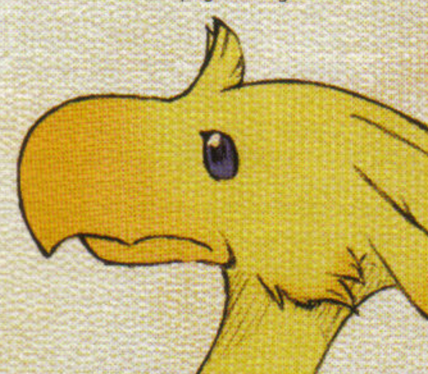
¡Abriéndote camino a martillazos!

Si dispones del Martillo al finalizar tu aventura en el Disco 4, se añadirá una breve escena al cinemático del final. Ten esto en cuenta en caso de estar tentado de utilizar el Martillo como "ingrediente" en la Orfebrería ...

Los Chocobos y la búsqueda de tesoros

Fundamentos sobre los Chocobos

Los Chocobos son bien conocidos entre los fans de las series de Final Fantasy, por lo que no es de extrañar que las amigables aves amarillas tomen parte en esta aventura. Puedes montarte en un Chocobo para desplazarte de forma más rápida y más segura por el campo, y tu Chocobo te va a ayudar también en el desenterramiento de tesoros. Puedes encontrar detalles sobre esto en las páginas siguientes.





2. Luego elige la Verdura gysal en el Menú de objetos y utiliza este objeto para llamar a Choco, al que has conocido antes en el Bosque de los Chocobos.

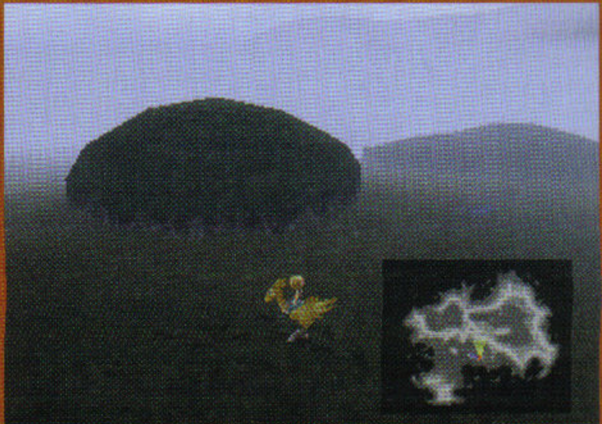


El Bosque de los Chocobos

Si sigues el Paso a paso en esta guía, vas a hacer la primera visita al Bosque de los Chocobos hacia el final del Disco 1 (ver página 23 en el capítulo sobre el Paso a paso). Durante la "cita" de Zidane con Daga en la Torre del telescopio del Castillo de Lindblum, puedes contemplar el campo a través de un telescopio y verás un Chocobo y un Bosque de Chocobos. Tras salir de Lindblum, encamínate hacia el noreste en el campo y cruza un puente para llegar hasta el bosque. Te servirá de gran ayuda echar un vistazo a tu Mapa Continental para encontrar este lugar.
El Bosque de los Chocobos está habitado por un Chocobo llamado Choco y un moguri llamado Mene. Mene te ofrece Verdura gysal y te presenta a Choco, y te explica cómo puedes ganarte la confianza del pájaro amarillo:



1. Sal del Bosque de los Chocobos y busca las huellas de Chocobo que se encuentran al sur del bosque. Se parecen mucho a las huellas de los pájaros normales y no son siempre fáciles de distinguir en el suelo.



3. Ponte al lado del amigable ave y pulsa el botón © para montar encima de Choco. Luego cabalga hasta Mene que se encuentra en el Bosque de los Chocobos.

De vuelta en el bosque, Mene comparte contigo un secreto: una vez que un Chocobo ha reconocido a alguien como su dueño, le sigue allí donde se le llame. Y eso no es todo: Choco es capaz de percibir tesoros enterrados. Para hacer uso de este talento, paga 60 guiles a Mene y echa una partida al juego de "Escarbar con Choco". Esta cantidad son gastos menores comparada con las riquezas que te aguardan enterradas durante el juego















El juego "Escarbar con Choco"

Una vez que hayas pagado 60 guiles a Mene, éste te explica las reglas. Dispones de 60 segundos para buscar tesoros por el suelo del Bosque de los Chocobos. Choco sólo puede olfatear un objeto cada vez, aunque un gran número de tesoros se encuentran escondidos en el suelo del bosque. Por eso vale la pena que empieces a buscar otro objeto en cuanto hayas encontrado uno.

Pulsa los botones de dirección para conducir a Choco por el bosque. Se desplaza más rápido cuando utilizas el Stick analógico izquierdo. Pulsa el botón ▢ para hacer que Choco olfatee el suelo en busca de tesoros. Cada vez que pulsas el botón ▢, Choco te informa de sus hallazgos. Aquí tienes cómo traducir su información a pistas:

"Kweh" es un grito normal de Chocobo y no tiene ningún significado.

"Kweh!?" indica que se puede encontrar algo en los alrededores.

"Kwehhh!?" significa que te encuentras cerca de la ubicación del tesoro.

"K-KWEHHH!!!" significa que has encontrado algo y debes pulsar el botón ▢ para desenterrar el tesoro. Pulsa el botón ▢ repetidamente hasta que el Medidor de profundidad llegue a "0".



El grito de Choco indica que hay un objeto enterrado en las cercanías.



¡A por el tesoro! El Medidor de profundidad en la izquierda indica hasta dónde tienes que escarbar, y el número cerca de Choco indica hasta dónde escarbas cada vez que pulsas el botón ▢.

Los objetos de valor tienden a estar enterrados a mayor profundidad que los objetos más cotidianos, así que es de esperar que haya un hallazgo interesante cuando el Medidor de profundidad muestre un número elevado. Mene evalúa tus hallazgos y te recompensa con Puntos. Puntos que puedes cambiar por objetos – ver la sección Recompensa para los jugadores de "Escarbar con Choco" abajo. Mene te obsequia con Puntos bonus o con segundos cuando se cumplen ciertos requisitos:

- **Puntos adicionales** son concedidos cuando encuentras un objeto en los 5 primeros segundos tras empezar el juego, o si encuentras dos objetos en el espacio de 5 segundos entre ellos.
- **Recibes 10 segundos** de Tiempo Bonus en la siguiente cuenta atrás si desentierras cuatro objetos dentro del tiempo límite. Además, los objetos que desentierres te producen entonces doble número de puntos.
- **Puntos Límite** es la distinción más alta que puedes obtener jugando al "Escarbar con Choco", y esos puntos los otorga Mene si desentierras ocho objetos dentro del tiempo límite. El número de Puntos depende del tiempo restante, del bosque en el que escarbas y de las habilidades de Choco. Tanto los Puntos límite como los Puntos adicionales serán añadidos a tu "cuenta" de Puntos.

Recompensas para los jugadores de "Escarbar con Choco"

Cuantos más objetos encuentres jugando al "Escarbar con Choco", más Puntos te serán sumados a tu "cuenta". Mene te informa de la cantidad de Puntos de que dispones acumulados en total, y si quieres puedes cambiarlos por objetos. A juzgar por lo que se muestra en esta lista, vale la pena cavar por un rato.

OBJETOS	PUNTOS REQUERIDOS
Túnica de poder	10.000
Anillo protector	8.500
Aro alado	3.500
Carta Witganz	1.800
Éter	450
Gema en bruto	250
Cola de fénix	150
Verdura gysal	10

Entrenamiento de tu Chocobo

Tras haber jugado unas cuantas veces a "Escarbar con Choco", aumenta el Choconivel de tu Chocobo. Cuanto más alto sea el Choconivel, más rápido vas a ser capaz de escarbar y desenterrar tesoros. Al encontrar ciertas Chocografías también se incrementan las habilidades de tu Chocobo.

Al montar un Chocobo de montaña, vas a poder cavar el objeto Pimienta fatal en el Bosque de los Chocobos y en la Ensenada de los Chocobos.

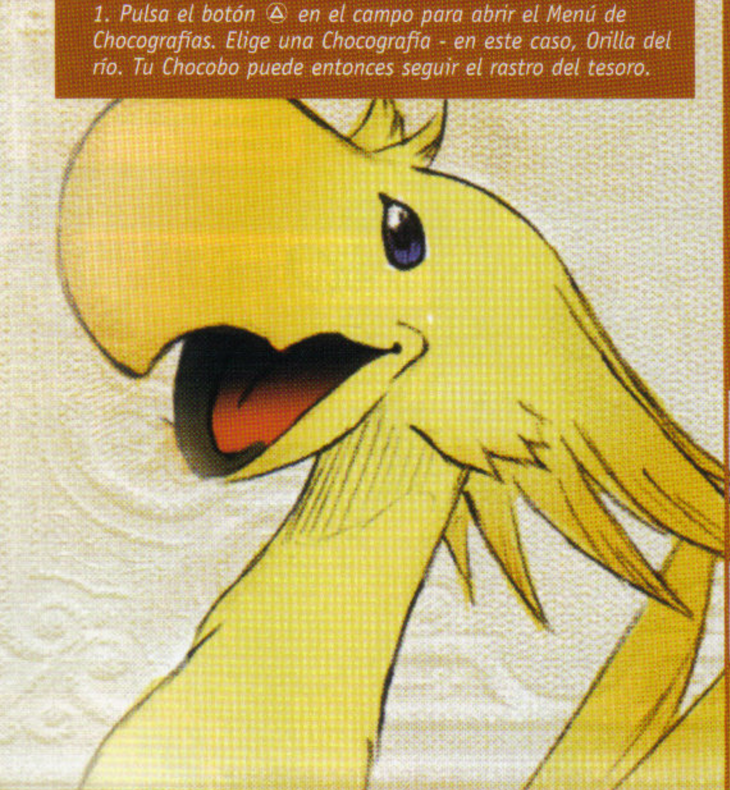
Chocografías – los valiosos mapas de tesoros

En un momento determinado del juego "Escarbar con Choco" vas a desenterrar una tablilla con unos grabados. Tras llevar a cabo un cuidadoso examen, Mene descifra las marcas y te dice que se trata de una Chocografía. Estos mapas de tesoros indican los puntos por toda Gaia donde se encuentran enterrados algunos tesoros valiosos.

Una de tus primeras Chocografías se llama Orilla del río, e indica un punto en la playa al suroeste del Bosque de los Chocobos. Para desenterrar el tesoro, sal del Bosque de los Chocobos. No te preocupes, Choco te va a seguir de forma automática. Pulsa el botón Ⓐ y elige el Menú de Chocografías. Luego pulsa elegir en ese menú para elegir la Chocografía Orilla del río. Entonces se te muestra una fotografía de la Chocografía y un breve texto con pistas sobre dónde excavar. (A juzgar por el tamaño de la columna, puedes imaginarte que existen más Chocografías por ahí ...)

Sal del Menú de Chocografías y pulsa el botón SELECT mientras te encuentras en el campo hasta que se muestra la foto de la Chocografía. Te va a servir de ayuda para encontrar el tesoro. Si por esta vez quieres encontrar el camino rápido, cruza el puente en el suroeste y dirígete hacia la playa en el sur. Pulsa el botón ⓪ como siempre para escarbar y pon atención a los gritos de tu Chocobo. Finalmente vas a encontrar un cofre que contiene algo muy valioso ... Cada Chocografía significa la ubicación de un tesoro.

1. Pulsa el botón Ⓐ en el campo para abrir el Menú de Chocografías. Elige una Chocografía - en este caso, Orilla del río. Tu Chocobo puede entonces seguir el rastro del tesoro.

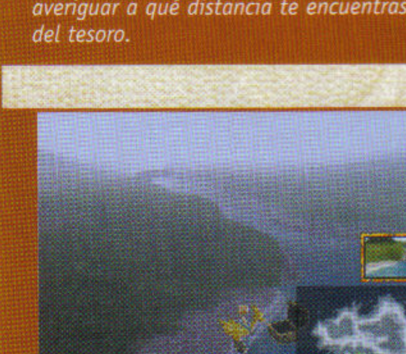




2. Pulsa el botón SELECT para contemplar el Mapa de navegación y la foto de la Chocografía.



3. La foto de la Chocografía te indica dónde se encuentra enterrado el tesoro. Al igual que en el Bosque de los Chocobos, pulsa el botón ⓪ para averiguar a qué distancia te encuentras del tesoro.

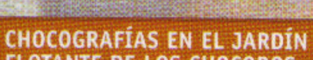


4. ¡Misión cumplida! Has encontrado el cofre y te has hecho con sus contenidos. La búsqueda de tesoros puede resultar así de fácil.

Búsqueda de tesoros

Si sigues jugando al juego de "Escarbar con Choco" en el Bosque de los Chocobos (o en otros lugares), puedes hacerte con más Chocografías. Por desgracia, la ubicación del tesoro que te muestran no está siempre tan a mano como la que se muestra en la Chocografía Orilla del río ...
También vas a poder encontrar seis Trozos de Chocografías, los cuáles forman la Chocografía Mar neblinosa cuando se ponen todos juntos. Las Chocografías no te ayudan sólo a encontrar tesoros: una vez que hayas encontrado todas las Chocografías, puedes embarcarte en una reconfortante "Gira por la costa" ...
La siguiente tabla te muestra las Chocografías que puedes desenterrar en diversos lugares. Como puedes ver, el Bosque de los Chocobos no es el único punto en que puedes jugar a "Escarbar con Choco". Y respecto a los tesoros, espera y verás lo que te deparan ...

CHOCOGRAFÍAS EN EL BOSQUE DE LOS CHOCOBOS
Orilla del río
Tierra salvaje
Playa tranquila
Tierra gélida
Entre montañas
Pequeña playa
Vado isleño
Playa árida
Vado lejano
Meseta olvidada
Bosque encerrado
Entrada gélida
Meseta verde
Trozos 1 y 2 de Chocografía



CHOCOGRAFÍAS EN EL JARDÍN FLOTANTE DE LOS CHOCOBOS
Isla espectral
Isla olvidada
Isla exterior

COFRES CON TESOROS EN GRIETAS
Grieta en la montaña en la parte este del Continente Aislado
Grieta en la montaña en la parte noreste del Continente Olvidado
Grieta en la montaña cerca de Oeilvert

CHOCOGRAFÍAS EN LA ENSENADA DE LOS CHOCOBOS
Vado olvidado
Vado del alba
Meseta del ocaso
Vado sinoso
Mar
Isla exterior 2
Mar del ocaso
Trozos 3 – 6 de Chocografía

PlayOnline
PALABRA CLAVE: S-CHOCHES
SECRETO
¿Vale la pena ir en búsqueda de tesoros con el Chocobo? ¡Por supuesto que sí! PlayOnline te revela los tesoros que te están esperando.

PlayOnline
PALABRA CLAVE: S-GARDAER
SECRETO
Puedes descubrir todo sobre el Jardín Flotante de los Chocobos en PlayOnline.

PlayOnline
PALABRA CLAVE: S-BUBISLE
SECRETO
El secreto de la Isla de los Resplandores está disponible en PlayOnline.

PlayOnline
PALABRA CLAVE: S-CHABS
SECRETO
El Chocobo puede aprender un par de cosas. PlayOnline te cuenta cuáles son.

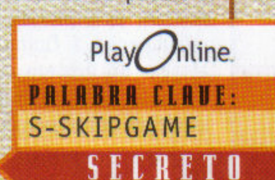
PlayOnline
PALABRA CLAVE: S-PARCHO
SECRETO
¿Qué puedes encontrar en el paraíso? Descúbrelo en PlayOnline.

Los minijuegos

Disfruta de los saltos

Ubicación: Alexandria (Discos 1, 3 y 4)

En la Plaza te vas a encontrar con tres niñas que están absortas jugando a la comba. (Van a continuar jugando en el campanario después de la destrucción de Alexandria.) Puedes participar en el juego si Eiko o Vivi forman parte de tu grupo. La niña del medio estará encantada de cederte su puesto si pulsas el botón ⊗ para hablar con ella. Dependiendo de tu actuación, serás recompensado con dinero o con objetos. Si eres capaz de saltar 1,000 veces o más, vas a recibir un Objeto importante. La velocidad a la que las niñas dan a la comba aumenta a intervalos regulares. Cuanto más dures, más difícil resulta.



PALABRA CLAVE: S-SKIPGAME

SECRETO

Cansado, pero contento: PlayOnline te cuenta lo que puedes ganar si saltas a la comba con destreza.

NÚMERO DE SALTOS	VELOCIDAD CON LA QUE DEBE PULSARSE EL BOTÓN ⊗
1 - 19	baja
20 - 49	media
50 - 99	alta
100 - 199	muy alta
200 - 299	se alterna entre alta y baja
300 - 999	extremadamente alta
1.000 +	riesgo de sufrir calambres

PISTA

Resulta más fácil saltar si pulsas el botón ⊗ y el botón ◻ alternativamente. Ten la vista puesta en los pies de tu personaje y pulsa el botón en el preciso momento en que tocan el suelo. Pon atención también al sonido que se produce en ese momento. *Si has estado saltando un rato, trata de levantar* los dedos de los botones paralelamente a los saltos del personaje, pulsándolos de nuevo cuando el personaje toque el suelo.



Si quieres puedes disfrutar contemplando el juego de la comba en la Plaza de Alexandria.



Las niñas se retiran al Campanario tras la destrucción de Alexandria.

Duelo de exhibición de Yitán

Ubicación: Alexandria (Disco 1)

El duelo de exhibición entre Blank y Zidane tiene lugar durante la representación llevada a cabo por Tantalus. Aunque es necesario que participes en este duelo para que la aventura continúe, no lo es que ejecutes los movimientos correctamente. También vas a poder practicar tu actuación tantas veces como quieras. Sin embargo, una vez que hayas decidido que ya has tenido bastante no puedes volver a intentarlo.

Blank te dice qué botones del mando tienes que pulsar cada vez. Cuanto más rápido reacciones, más favorable será la valoración. Al pulsar el botón incorrecto se resta un número considerable de puntos en tu puntuación. Tu puntuación final indica el grado de diversión de los espectadores con tu actuación. A mayor número de personas contentas con el duelo, mayor será el número de guiles que recibas.

Tu puntuación final también va a determinar qué objeto recibe Steiner de la Reina Brahne cuando va a hablar con ella. La valoración de tu actuación por parte de la reina depende de si has cometido fallos o no.



PALABRA CLAVE: S-SWORDF

SECRETO

Unos espectadores entusiasmados te recompensan la actuación con Guiles, aunque la Reina Brahne tampoco es mezquina. PlayOnline te revela lo que la monarca te ofrece.

PISTA

Una vez que hayas ejecutado 15 - 20 instrucciones de forma *correcta, los botones de ◯ y ◻ se suman a las instrucciones.* El botón de dirección izquierdo sólo aparece una vez que haya aparecido el botón de dirección derecho. (Si estos dos botones se pulsan o se fallan muchas veces, la acción se traslada hacia el borde del escenario. Por esto es por lo que no se te piden muy a menudo.)
No dejes que te distraigan los movimientos de los luchadores, y pon atención a las instrucciones que se muestran. El duelo parece más fácil de controlar si tienes ayuda de otra persona. Uno de vosotros debe pulsar los botones de dirección, mientras que el otro maneja los botones con símbolos.



Vas a tener que poner mucho de tu parte para impresionar a la Reina Brahne y a los espectadores.







SECRETO


La Gran cacería
Ubicación: Lindblum (Disco 1)

Este evento es una parte de tu aventura que no puede repetirse. En el papel de Yitán, dispones de 12 minutos para dar caza a diferentes monstruos por las calles de Lindblum. Vas a encontrarte con varios monstruos sueltos por la ciudad; aunque no vas a caer en encuentros imprevistos como ocurre en otros lugares. Cada victoria genera unos puntos que determinan el ganador final de la Gran cacería.

MONSTRUO	PUNTOS
Mu	8 - 14
Fang	16 - 27
Gorrión artero	2 - 13
Sagnar	60

Debido a que hay un número limitado de monstruos, tienes que desplazarte en los taxis neumáticos para llegar a los otros distritos de Lindblum. Ten en mente que la inexorable cuenta atrás no para ni siquiera entonces.

Freija y Vivi también participan, pero actúan de manera independiente y no puedes influir en ellos - con una excepción. Cuando quedan menos de cuatro minutos para el final, aparece en la Plaza del Distrito Comercial un tipo de enemigo llamado Sagnar. Si le atacas, Freija se une a la pelea, y entonces tomas el control de ambos, Yitán y Freija ... pero acuérdate de que sois adversarios en esta cacería. Aquel que da el golpe decisivo que acaba con Sagnar recibe 60 puntos.

Aunque no vas a poder influir en las acciones de Vivi, y sólo vas a poder controlar a Freija durante la batalla con Sagnar, puedes aun así determinar quién quieres que gane el concurso:

GANADOR	PREMIO	ESTRATEGIA
Freija	Anillo de coral	Puedes neutralizar a Yitán o permanecer inactivo, por ejemplo eligiendo el comando Robar durante la batalla.
Vivi	Carta Barco volador	Deja que Sagnar acabe con Freija y luego con Yitán.
Yitán	5,000 guiles	Junta tantos puntos como puedas y haz que Zidane propine el golpe definitivo a Sagnar. Tus posibilidades de éxito aumentan si tienes a Yitán equipado con la habilidad de Matabestias y con el arma Organix.

Después de la Gran cacería recibes el Objeto importante de Título de cazador, independientemente de la estrategia elegida. Sin embargo el premio especial cambia dependiendo de quien sea el ganador.



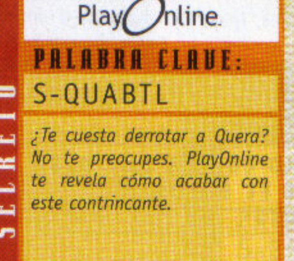
Si quieres que Freija gane la Gran cacería, haz que Yitán se ataque a sí mismo y deja que el monstruo te derrote.



Si prefieres que Yitán gane la Gran cacería, elimina a Freija y luego acaba con el Sagnar.

Atrapar ranas
Ubicación: Pantano de los Qu (Discos 1 - 4)

Existen cuatro lugares llamados Pantano de los Qu en Gaia, y en cada uno de ellos hay una charca con ranas en el medio. Cada vez que entras en este lugar con Quina como parte de tu grupo, ella te pide permiso para atrapar ranas. Si quieres puedes negárselo y volver más tarde a cualquiera de los Pantanos de los Qu.
Las ranas están a salvo de Quina cuando están en el agua, y sólo las puedes capturar cuando saltan a la orilla. Permanece inmóvil y espera a que una rana salte del agua. Entonces corre hacia ella y pulsa el botón ⊗. Una vez hayas atrapado un número determinado de ranas, la maestra Quera aparece y recompensa a Quina con un objeto. Además de tener que atrapar un número determinado de ranas, al final tienes que ganar la batalla contra la maestra Quera para poder obtener la última recompensa.



RANAS	PREMIO
2	Gema en bruto
5	Éter
9	Túnica de seda
15	Elixir
23	Tenedor plata
33	Sibarita
45	Botas de lucha
99	Gastrónomo

Dependiendo del número de ranas que atrapes, se produce un efecto secundario. Cuantas más ranas recoja Quina, más potente va a ser su Magia azul de ¡CROAC!, siempre que, por supuesto, éste haya aprendido su ataque especial al hacer uso del comando Engullir en la batalla con un Sapo gigante.
Cada charca cuenta con una población limitada, y va a tardar mucho en reproducirse si te llevas a todas las ranas de un Pantano de los Qu. Deja sueltas una rana macho y una hembra en cada estanque para que la población se regenere con mayor rapidez. Sobra decir que no tiene mucho sentido dejar sólo una rana o dos del mismo sexo. Las ranas no se regeneran cuando simplemente sales de un Pantano de los Qu y regresas de nuevo desde el campo. Necesitas entrar a un poblado o a una cueva para desatar el proceso de reproducción de la población. En una de las charcas, puedes encontrar una rana dorada que genera una influencia beneficiosa en la tasa de reproducción. Trata de atraparla para descubrir de qué sexo es. Luego libérala y asegúrate de que dejas con ella otra rana del sexo opuesto en esa charca. Las hembras tienen un color un poco más claro que los machos.

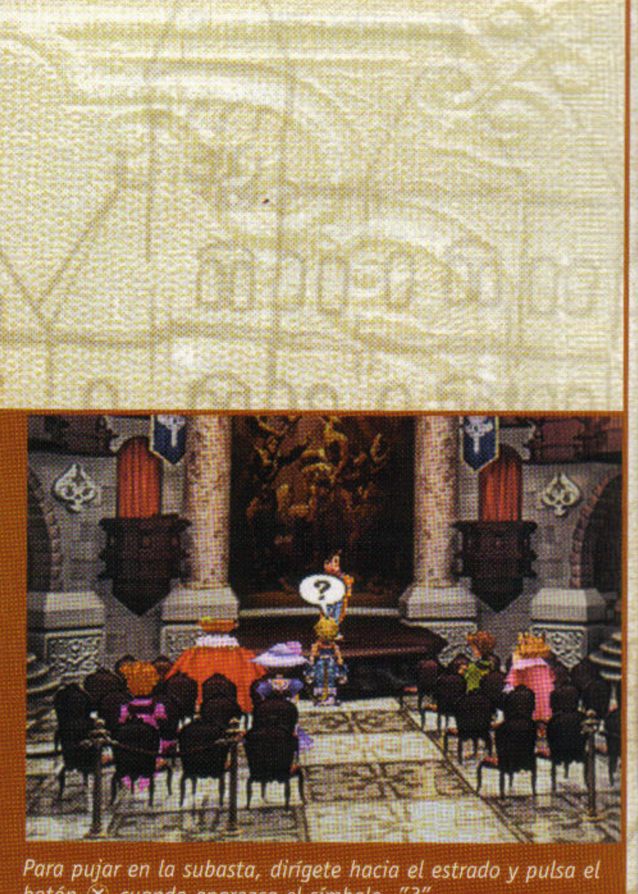


¡Qué confusión! Vas a tener que estar al tanto si quieres hacerte con ranas.

La subasta
Ubicación: Treno (Discos 2 - 4)

En la Subasta de Treno tienes a tu disposición los objetos más variados. Cada vez que entras en el edificio, se subastan cuatro objetos. Si quieres pujar, dirígete hacia el estrado y pulsa el botón ⊗. Tu oferta debe sobrepasar a la oferta previa por al menos 100 guiles. Debido a que la nobleza de Treno está muy interesada en la adquisición de objetos, las ofertas pueden llegar a alcanzar cifras astronómicas. Aunque tengas puesta tu vista en algún objeto en particular, no pagues nunca una suma mayor de cinco veces la suma inicial. Siempre puedes volver más tarde si alguien ha puesto una oferta mayor. El mismo objeto va a ser subastado la próxima vez o la siguiente.

Si dispones de los objetos Botas de plumas, Ajorca o Anillo prometido en tu inventario, no van a ser subastados, lo que cambia si tienes a tus personajes equipados con ellos. La dosis de Elixir cambia en los objetos del lote a subasta, si dispones de más de cinco. Recuerda que algunos objetos sólo aparecen en la Subasta más tarde. ("Blue Narciss" quiere decir que este objeto sólo se encuentra en la subasta una vez que este barco esté a tu disposición.)



Para pujar en la subasta, dirígete hacia el estrado y pulsa el botón ⊗ cuando aparezca el símbolo "?".

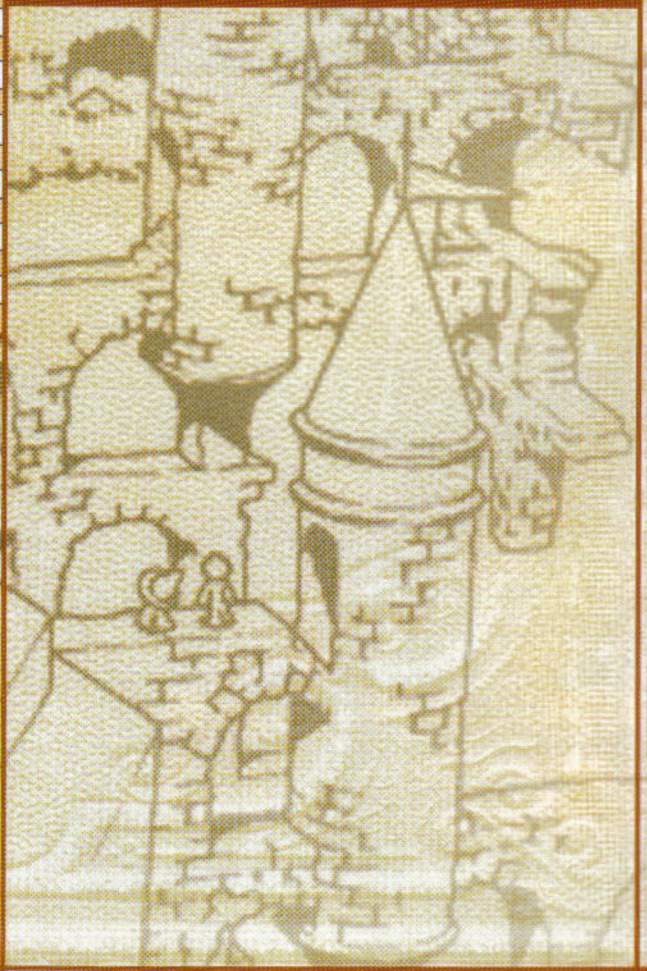
OBJETO	PRIMERA OFERTA	POR PRIMERA VEZ DISPONIBLE EN
Ajorca	2.500	Disco 3
Anillo de Madain	1.300	Disco 2
Anillo espejado	2.200	Disco 2
Anillo prometido	4.300	Blue Narciss
Aretes de hada	1.400	Disco 2
Barra de labios	2.500	Disco 2
Botas de plumas	2.600	Disco 3
Cinta	12.400	Disco 4
Cola de ratón	3.300	Disco 3
Corazón de Grifo	1.000	Disco 2
Dedo mágico	8.900	Disco 4
Elixir	5.200	Blue Narciss
Espejo de Uhne	2.200	Disco 2
Materia oscura	2.700	Disco 3
Mini Cid	500	Disco 2
Pulsera de caco	4.500	Blue Narciss
Túnica de mago	1.200	Disco 2
Vaso de Gauss	1.400	Disco 2

Aunque algunos de estos objetos no parecen servir para un propósito en particular, puedes venderlos todos en Treno. Las personas a la puerta de la Casa de Bishop te compran el Corazón de Grifo, la Cola de ratón y el Espejo de Uhne, y puedes encontrar a alguien interesado en el Vaso de Gauss en la Orfebrería.

Una vez que hayas vendido los objetos comprados en la Subasta, serán subastados de nuevo. Sin embargo, sólo puedes venderlos una vez.

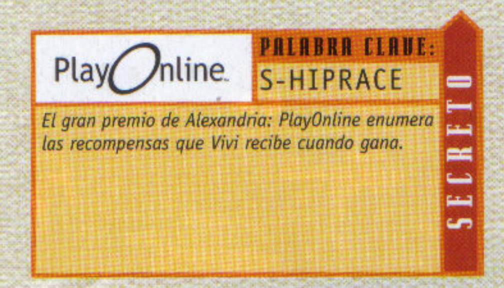
El Dedo mágico sólo se subasta una vez que hayas comprado y vendido los cuatro objetos mencionados anteriormente. Si te lo compras y se lo entregas al hombre que se encuentra cerca de la Posada de Daguerreo, éste te regalará la espada Excalibur en compensación.

Si dispones del Vaso de Gauss y del Espejo de Uhne en tu inventario y te diriges al Mago Negro a la entrada de la Aldea de los Magos Negros en el Disco 4, vas a poder oír un extracto de música de la versión japonesa de Final Fantasy III.



Una carrera emocionante
Ubicación: Alexandria (Disco 3)

Al principio del Disco 3 puede participar Vivi en una carrera a pie contra Hipito. Puedes competir contra Hipito tantas veces como quieras antes de entrar en el Mini teatro para ver la función. Habla con la Mamá Hipo en la Calle Mayor. Está un poco preocupada porque la salud de su hijo está trastocada por su pasión por las cartas, y cree que un poco de ejercicio es la mejor medicina para el muchacho.
Si Vivi pierde la carrera no pasa nada, pero si gana aumenta el nivel de Hipito entre 1 - 5, lo que va a permitir al muchacho correr un poco más rápido la siguiente vez. Cuanto mayor sea la ventaja de Vivi en la meta, mayor será el aumento en el nivel de Hipito. En ciertos niveles, tus esfuerzos serán recompensados con un objeto.



El gran premio de Alexandria: PlayOnline enumera las recompensas que Vivi recibe cuando gana.

Utiliza la técnica que prefieras para el esprint de Vivi. Aguanta el mando entre las manos o colócalo sobre la mesa. Puedes pulsar los dos botones utilizando tus pulgares o utilizar un nudillo para alternar entre los botones ◎ y ▢ - lo que quieras con tal de que el resultado funcione. Pulsa los botones ◎ y ▢ repetidamente y tan rápido como puedas. Todo lo que haga que Vivi corra más rápido está permitido. Puede que quieras empezar a pulsar los botones antes de que se dé la señal de salida para coger el ritmo.
Recuerda que siempre puedes cambiar la configuración de los botones en el Menú de configuración. Puede que alcances mejores resultados si eliges dos botones opuestos, por ejemplo los botones L1 y R1. También puedes utilizar si quieres dos botones colocados juntos, como por ejemplo el botón ◎ y el ⊗.


Pulsa dos botones del mando repetidamente a gran velocidad para ganar la carrera.

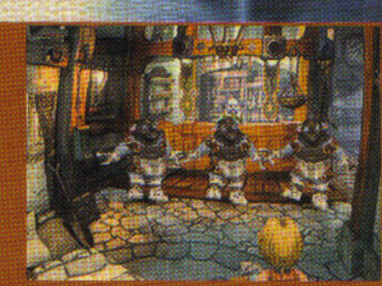
Un juego de concentración único: ¿Dónde estoy?
Ubicación: Alexandria (Disco 3)

Cuando visitas Alexandria por primera vez en el disco 3, te tropiezas con tres miembros de Tantalus en la Tienda. Si te diriges allí con Vivi, no va a pasar gran cosa. Pero, si entras en la tienda más tarde con Yitán y hablas con los tres hermanos, puedes jugar con ellos a una variación local del juego de vasos. Para empezar están en juego 50 guiles. Uno de los hermanos te pide que no apartes tu vista de él, y el trío empieza a cambiarse de lugar. Cuando han acabado, debes recordar, o adivinar, quién de los tres es el hermano que te habló antes de que intercambiaran puestos. Debido a que los hermanos se parecen entre ellos como gotas de agua, no es tan fácil, y va a ser más difícil todavía. Cada vez que das la respuesta correcta, la apuesta sube y asimismo aumenta la velocidad en los movimientos de los hermanos. Si aciertas en nueve ocasiones, los hermanos tiran la toalla. Si das una respuesta incorrecta pierdes todo lo que hayas acumulado hasta entonces. Si interrumpes el juego y te diriges a los hermanos de nuevo, vuelves a empezar por la primera ronda y por las apuestas más bajas.

RONDA	GUILES APOSTADOS	GUILES DE PREMIO
1	50	100
2	150	200
3	300	400
4	600	800
5	1.200	1.600
6	2.400	3.200
7	4.800	6.400
8	9.600	12.800
9	19.200	25.600

Sí existe una forma de cambiar un poco las cosas. Si abres la cubierta de la PlayStation al principio de este juego de vasos, la velocidad disminuye y podrás seguir los movimientos de los hermanos con un poco más de tiempo.


Vivi no tiene mucho en común con los tres hombres en la Tienda de Alexandria en el Disco 3.


Puedes hacerte con un montón de guiles si te diriges hacia la Tienda con Zidane.

El enemigo secreto

Hades

Ubicación: Memoria (Disco 4)

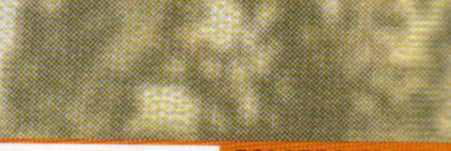
Hades es un contrincante asombroso con todas las características de un jefe. Se trata de un monstruo extremadamente resistente y fuerte, y recibirás un gran número de PH tras la batalla, aunque no EXP. Hades está escondido tras una pared en la Recién nacidos (ver página 81 en el capítulo sobre el Paso a paso) que parece no tener ningún propósito. Cuando estés por detrás de la pared, pulsa el botón ⊗ hasta que parezca un texto. Puedes elegir entre salir de este lugar o quedarte, en cuyo caso vas a ser atacado por Hades.
Este adversario absorbe el daño producido por Sombra y neutraliza el daño del elemento Tierra. Si quieres sobrevivir a los ataques de Maleficio de Hades, entra a entablar esta batalla sólo si los miembros de tu grupo tienen un nivel alto y más de 3.000 VIT cada uno. También debes asegurarte que tus personajes estén protegidos contra diversos estados alterados. Las habilidades de Matapájaros y Matademonios son muy útiles. Si Yitán participa en la batalla, puedes robar unos cuantos objetos.
Una vez hayas derrotado a Hades, se cambia su actitud ante la vida y ¡abre una Orfebrería! En ella puedes encargar objetos que no se encuentran disponibles en ningún otro lugar.



PlayOnline — PALABRA CLAVE: S-XCALHOW

SECRETO

¿Quieres encontrar un arma potente de verdad? PlayOnline tiene la información que necesitas.



PlayOnline — PALABRA CLAVE: S-MORRID

SECRETO

Descubre todo sobre las exquisitas clases de café en PlayOnline.



Un nicho oculto te conduce hasta Hades, un enemigo secreto.



Si derrotas a Hades, puedes encargar objetos únicos en una nueva Orfebrería.



PALABRA CLAVE: S-DALIKEY

SECRETO

¿No puedes entrar a la habitación cerrada del molino? PlayOnline te explica cómo obtener el acceso...



PALABRA CLAVE: S-OMAKE

SECRETO

¿Puedes creerlo? Final Fantasy IX te propone otro minijuego. Descubre más en PlayOnline.

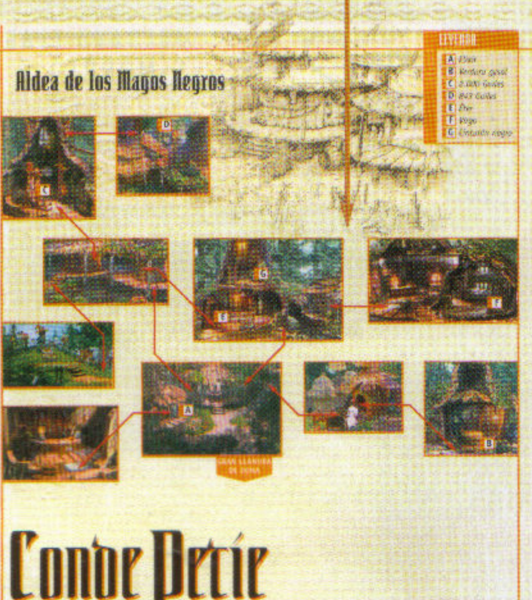
Uso de la guía

No se trata de una guía de la guía. Deja que te presentemos brevemente los rasgos del Paso a Paso para un mejor entendimiento y disfrute de este libro:

***Mapas:** Las áreas que son particularmente complejas o extensas se presentan en mapas exclusivos para una orientación más fácil. Las ubicaciones de todos los objetos se presentan señaladas con letras, al tiempo que una leyenda aparece al lado del mapa, la cual enumera las letras y los objetos correspondientes. Un moguri en el mapa (son esa especie de cerditos con una borla roja) te indica que puedes guardar tu partida aquí.*

***Sección obligatoria:** Toda la información que necesitas para progresar en el juego se describe en estos bloques de texto. La sección obligatoria es la espina dorsal de Final Fantasy IX. Los objetos que puedes encontrar están realzados en rojo, y los que puedes utilizar están realzados en azul. El breve encabezamiento te da una ligera idea sobre los contenidos de cada sección.*

***Ubicación:** Los encabezamientos en negrita te informan de la ubicación o región en la que te encuentras.*



Conde Petie

Una pareja fuera de lo normal...

A la Entrada de Conde Petie, tus personajes estudian cómo pueden llegar a la Tierra sagrada. Se mencionan dos puntos de partida posibles: dirigirse al guarda en el Templo, o hablar con el par de gemelos vigilando en el Puesto de venta. Al parecer, solo aquellos que acaban de participar en la Ceremonia se les permiten pasar. Puedes encontrar al Sumo sacerdote en el Camino, y te dará más detalles sobre esta Ceremonia (pantalla 82).



Tras haberte ocupado de las formalidades, puedes elegir una de las dos opciones durante la conversación de Yitán con Vivi. Elige la segunda opción para contemplar una divertida ETA. Independientemente de tu elección, los gemelos te dejan pasar a la Salida. Puede que quieras quitar a Quina el equipo de valor que esté usando, ya que pronto va a abandonar tu grupo.

Monte de Conde Petie

Una muchachita impulsiva

La partida de Quina está bien programada, ya que te permite aceptar a la pequeña e ilusionada Eiko en tu grupo. Equipa a Eiko con sus habilidades y ajusta su equipo si es necesario. La pequeña está aprendiendo un primer hechizo de invocación con Fenril. Puedes equiparla con Ala de fénix para disponer de un hechizo de invocación adicional. Trepa por las raíces en la parte trasera para llegar a un cofre que contiene **Panacea** (pantalla 83): también vas a encontrar una **Tablilla azul** a la derecha. Baja y dirígete hacia la derecha, donde hay otra raíz por la que puedes trepar y recoge una **Tablilla roja** y una **Tienda de lona**.



Sigue por el sendero hasta que se bifurca. Haz una visita al moguri que reside allí para que pueda guardar tu partida, y compra los tres objetos que Stiltzkin te ofrece por 860 Guiles: un Amuleto, una Tienda de lona y una dosis de Éter. El sendero de la derecha conduce a una estatua, en la que puedes insertar las dos tablillas de colores – pero mejor dejas esto para luego. Acuérdate de la ubicación de la estatua, y toma el sendero a la izquierda de los moguris. Sube por la escalera y sigue el camino. Un evento te muestra a los personajes contemplando el inmenso árbol en el horizonte. Las cosas parece que van a complicarse, así que asegúrate de curar a todo tu grupo.

¡Vaya captura!

...es de partir, puedes volver y atrapar un **Bicho buri de montaña** (pantalla 84). Si consigues uno, puedes llevar tu captura a la entrada de Conde Petie, donde Tete Tragoncete te va a recompensar con una **Carta Bicho buri**.



Gigante

La mayoría de los ataques de Gigante están dirigidos a un único adversario y puede entonces ser curado sin mayor problema. Para protegerte del ataque de Terremoto de Gigante (pantalla 85), lanza Levita a tiempo o equípate con objetos que reduzcan o absorban el daño al elemento Tierra. La Tiara de lamia es uno de los objetos que permite a Daga y a Eiko que aprendan Levita.



Una vez que Gigante ha perdido la mayoría de su VIT lanza un hechizo curativo, que puedes evitar si provocas Mutis al monstruo.

Gigante — VIT: | PM: | Nvl:

Tienda de lona, Éter

Cuatro tablillas de colores

Tras derrotar a Gigante, te encuentras justo enfrente de la **Tablilla amarilla**. Recógela y continúa por el sendero. No hay razón para que te dirijas al árbol Iifa por el momento. Toma el sendero de la derecha en el cruce siguiente (pantalla 86) donde vas a encontrar una **Tablilla verde** y una dosis de **Éter**. Con ésta has completado tu colección de **Tablillas** de colores, de modo que vuelve hasta la estatua cerca de los moguris e insértalas para recibir una **Piedra lunar**.

Regresa al cruce de caminos anterior (pantalla 86). Gira a la izquierda para llegar a la Planicie de Lucilla. El hogar de Eiko se sitúa justo a unos pasos al noreste (pantalla 87). Es aconsejable llamar a un moguri y guardar tu partida en este punto. Aparte del delirio culinario de Eiko, no hay "peligro" en su pueblo, pero una vez que salgas de él va a pasar un tiempo antes de que puedas guardar la partida de nuevo.







***Sección opcional:** Estos textos son bastante menos numerosos que los de la sección obligatoria. En ellos se describen caminos posibles a seguir, que no son obligatorios para finalizar el juego. Relájate y disfruta de estos minijuegos entremedias de los peligrosos viajes. Deberías, de vez en cuando, echar un vistazo a estos pasajes para no perderte ningún objeto de valor o encuentro que pueda resultar interesante. El breve encabezamiento te da una ligera idea sobre los contenidos de cada sección.*

***Imágenes:** Numerosas fotos de las pantallas te informan sobre el curso de la aventura. El número en las imágenes, se refiere a los lugares correspondientes en el texto – y viceversa. Para evitar toda confusión, las imágenes han sido numeradas por separado en cada uno de los cuatro discos.*

***Sección sobre monstruos:** Cada vez que te enfrentas a un enemigo, la sección obligatoria te explica la estrategia más útil. También puedes encontrar una sección con las estadísticas del monstruo (como por ejemplo su VIT, PM y EXP), sus puntos débiles (si los tuviera...), y los objetos que puedes obtener durante y tras la batalla.*

***Número de disco:** Indica a cuál de los cuatro discos de Final Fantasy IX se refiere la información en el Paso a Paso.*

Créditos

La guía oficial de FINAL FANTASY® IX es una publicación de piggyback interactive limited

Directores de publicación:	Nathali Schrader, Vincent Pargney
Director de proyecto:	Liam Beatty
Director de edición:	Michael Martin
Directores de arte:	Angela Augustin, Martin Schneider (kähler + augustin, st. pauli)
Redacción:	Hirofumi Yamada, Klaus D. Hartwig

Versión alemana

Redacción:	Michael Martin, Hirofumi Yamada, Klaus D. Hartwig
Maquetación:	kähler + augustin
Revisores:	Tom Fabris, Square Europe : Thorsten Schaefer, Michel Sainisch

Versión inglesa

Redacción:	Eva Hoogh
Maquetación:	kähler + augustin
Revisores:	Alexandra Klemm (Aisling Irland), Square Europe: Alison Lau, Alex Moresby, Natsumi Yamane

Versión francesa

Redacción:	Franck Reuillon
Maquetación:	kähler + augustin
Revisores:	Square Europe : Katrin Darolle, Alexis Tolle, Seb Oshan Berthelsen

Versión italiana

Redacción:	Project Synthesis Srl - Milano
Directores de proyecto:	Emanuele Scichilone
Maquetación:	kähler + augustin
Revisores:	Square Europe: Alessandro De Luca, Raffaella Basso

Versión española

Redacción:	María Ángeles Martínez Ibanez (Aisling Irland)
Maquetación:	Angela Augustin
Revisión:	Square Europe: Mónica Costoya, Luis López, Elena Abril

FINAL FANTASY® IX es un producto de Square Co., Ltd.

Square Co., Ltd.

Producido por:	Hironobu Sakaguchi
Productores ejecutivos:	Tomoyuki Takechi, Hisashi Suzuki
Jefe de programación :	Hiroshi Kawai
Dirigido por:	Hiroyuki Itou
Productor:	Shinji Hashimoto
Director de arte:	Hideo Minaba

Departamento de localización:

Director general:	Koji Yamashita
Subdirector general:	Akira Kashiwagi
Director de localización:	Kazuyoshi Tashiro
Traducción (inglés):	Ryosuke Taketomi, Maki Yamane, Brody Phillips
Traducción (francés):	Nobuhiro Uchiyama, Vincent Zouzoukolvsky
Traducción (alemán):	Marcus Wehner, Josef Shanel
Traducción (italiano):	Francesca Di Marco, Barbara Pisani
Traducción (español):	Eduardo López Herrero, Carmen Mangirón Hevia

Square Europe Ltd.

Director general:	Yuji Shibata
Jefe de producción:	Ed Valiente
Directora adjunta de marketing/relaciones públicas:	Stéphanie Journau
Coordinadora de localización:	Alison Lau
Asistente de coordinación CC:	Katrin Darolle
Asistente de coordinación TI y ayuda técnica:	Alex Moresby

Agradecimientos: Tamara, Leon, Jannes, Louie Beatty

MC EDICIONES, S.A. · Pº San Gervasio 16-20 · 08022 BARCELONA
Tel. 93 254 12 50 30 Abril 2001

Editora: *Susana Cadena*
Gerente: *Jordi Fuertes*
Suscripciones: *Manuel Núñez*
Tel. 93 254 12 58
Impresión: *Rotographic-Giesa*
Tel. 93 415 07 99
Depósito Legal: B-48685-99
Impreso en España - Printed in Spain
Distribución: *Coedis, S.L.*
Avda. Barcelona 225 · Molins de Rei, Barcelona
Coedis - Madrid
Laforja 19-21 Esq. Hierro · Pol. Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz - Madrid







EL CAMINO OFICIAL A SEGUIR

La guía necesaria para el juego imprescindible

100 páginas a todo color ideales tanto para principiantes como para jugadores expertos en la materia

- *Paso a paso detallado para guiarte de forma segura en la aventura más grande de tu vida*
- *Mapas detallados de las pantallas que te muestran la ubicación de todos los objetos y puntos para guardar*
- *Utilización de colores en el texto mostrándote dónde se encuentran los objetos (rojo) y dónde se utilizan (azul)*
- *Amplia información sobre todos los enemigos y las mejores estrategias para su derrota*
- *Imágenes de la más alta calidad que te muestran las tácticas del juego*
- *Despliegue de innumerables pistas, junto con todos los secretos del juego*
- *Todo ello intensificado por PlayOnline: utiliza las palabras clave que se proporcionan en esta guía de estrategia para tener acceso a más secretos e información sobre el juego en www.square-europe.com*







Guía oficial nº.3

795 Pts. 4,78 €







SQUARESOFT

